COMMODORE

AMIGA

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ TEMMUZ 1992 15.000 TL.

HARD DISK

Floppy disk kullanıcıları için HARD DISK'e giriş.

7

Oyunsever Amigacılara yeni, orijinal haber !

Şimdi bilgisayar dünyasının en yeni, orijinal oyun disketleri Teleteknik'le Türkiye'de, Teleteknik Yetkili Satıcıları'nda !

Terminator 2'den Hudson Hawk'a, The Simpsons'dan Darkman'a, Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan alacağınız her orijinal oyun disketi kalite garantilidir, virüs tehlikesi taşımaz, Teleteknik güvencelidir...

Üstelik orijinal disketler, kopya edilmiş oyunlarda bulunmayan, oyun kılavuzu üstünlüğüne sahiptir.

Oyunsever Amigacılar !

Yeni, orijinal oyun disketlerinizi Teleteknik güvencesiyle alın...Amiganızla bütün oyunları orijinal avantajlarıyla oynayın.

Teleteknik
ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET A.Ş.

Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tltk tr.

Merhaba,

Bir aylık çalışmanın sonunda yine birlikteyiz. Bu ay dergimizi biraz daha oyun ağırlıklı bulacaksınız. Teknik yazı isteklerinizi karşılamak amacıyla çıkardığımız AMIGA PROFESYONEL ekimizde de sürekli yazılarımızın yanı sıra birçok güncel konu yer almakta.

Haberler'de de bu güncelliği yakalamaya çalışmaktayız fakat ne yazık ki Türk firmalarımız kendi haberlerini iletmemekte direnmekteler. Özellikle İstanbul dışındaki firmalarla tamemen irtibatımız kesilmiş durumda. Ya herkes oyun kopyalamakla uğraşıyor ya da haberlerinin yayınlanmaya değer bulunmayacağından çekiniyor sanıyoruz.

Tüm Teleteknik Yetkili bayilerine sesleniyoruz, lütfen her türlü gelişmeden bizleri haberdar edin. Yazışmalarınız, bağlantılarınız, ürünleriniz, çalışmalarınız ve sorunlarınızı bize iletin. Adresimizi Haberler bölümünün sonunda veya künyede bulabilirsiniz.

Geçtiğimiz ay Teleteknik'in Ocean firmasının orijinal oyun programlarını piyasaya sürmesi ile yeni bir adım daha atıldı. Giderek orijinal'e yönelen firmaların en büyük zorlukları ise yabancı şirketleri Türkiye'nin durumundan haberdar etmek ve bu sebeplerden dolayı bize göre oldukça yüksek olan programların fiyatlarını olabildiğince düşürmek olsa gerek.

Sizlerden beklediğimiz şey ise elinizden geldiğince destek vermeniz. Anneleriniz ve babalarınız sizlere her zaman doğru olanı yapmayı gösteriyor. Türkiye'de yazılım alanında bir gelişme bekliyorsanız ve hep birlikte en iyiye gitmeyi istiyorsanız en azından gerekli desteği de sağlamalısınız. En iyi, hiçbir zaman ucuza çok oyun değildir. Aldığınız her kopya oyun, oyun kopyalamayı biraz daha destekleyecektir ve bu alanda gelişme göremeyen büyük şirketler de ilgilerini başka alanlara yönelteceklerdir. Bu hem Türk hem de yabancı kuruluşlar için geçerli. Ayrıca bu sadece programlar açısından da algılanmamalı, program satışları öncelikle bir bilgisayarın ne yaygınlıkta kullanıldığını kanıtlar. Kuruluşlar bu rakamlara göre ürünlerinin gerçekten üretilmeye deyip deymeyeceğine karar verirler ve bunların sonucunda aradıklarınıza kavuşabilirsiniz.

Kopya oyun, dünyanın hiçbir yerinde yok edilememiştir fakat bilinçli tüketicilerin her zaman kaçındığı şeydir. Bunların zararlarından daha önce de bahsetmiştik. Bu konudaki görüşlerinizi ve isteklerinizi lütfen bize iletin. Belki de böylelikle biraraya gelip bir şeyler yapabiliriz. Mektuplarınızı Dört Köşe'ye bekliyoruz.

Tatilinizde AMIGA dolu günler dileriz.

Bir ay sonra, sekizinci sayımızda görüşmek üzere...

YAYIN YÖNETMENİ
Turhan Tandoğmuş
YAYIN KOORDİNATÖRÜ
Celal Hallaç
YAYIN KURULU
Fatih Arıman / Faruk Baran
Emre Senan / Sinan Vural
KAPAK
Emre Senan
TEKNİK YÖNETMEN
Bora Çetinkaya
TEKNİK UYGULAMA
Sedat Ulugerçek
HALKLA İLİŞKİLER
Karin Karaoğlan
REKLAM SORUMLUSU
Bilur Köntöz

TELETEKNİK A.Ş. ADINA
SAHİBİ VE SORUMLU YAZIİŞLERİ
MÜDÜRÜ
Osman Babaoğlu

TELETEKNİK A.Ş.
Merkez: Rıhtım Cad. Nesli Han No: 207/2
Karaköy 80030 İstanbul Tel: 252 50 33 (6 Hat)

Commodore *AMIGA* Dergisi
Sakız Sok. Berkel Apt 6/4
Kadıköy-İstanbul Tel: 346 86 48

Bu Derginin Yayın Hazırlığı YAZI LTD. Şti.
Tarafından Yapılmıştır.

KKTC'de Fiyatı: 19.000 TL

FOTOĞRAFLAR
Mehmet Özcan
KATKIDA BULUNANLAR
Fethi Serim

TEKNİK ÜRETİM VE TANITIM
PERKA A.Ş.
Maçka Cad. Ralli Apt. 59/3 Teşvikiye 80200
İstanbul Tel: 231 15 49 - 50 / 231 66 10

REKLAM REZERVASYON
252 50 33 (6 Hat)
RENK AYIRIMI
Eser Reprodüksiyon
BASKI
Özdemir Ofset A.Ş.
DAĞITIM
GAMEDA

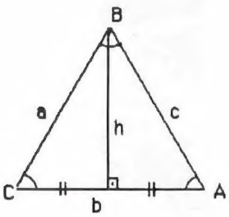
AMIGA

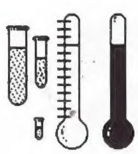
AÇIK ÖĞRETİM OKULUNA HOŞ GELDİNİZ

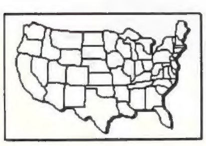
Evinizde Ders, Test
(Okul öncesinden - ÖSS - ÖYS Hazırlığına kadar)

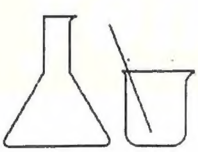
5 a

2+8= ?









- **OKUL ÖNCESİ**
  Sayılar, Harfler
  Renkler (Konuşmalı)
- **İLKOKUL**
  - **DÖRT İŞLEM (1 - 2 - 3)**
    Toplama - Çıkarma - Çarpma - Bölme (Seviyeli)
  - **ARİTMETİK**
    Çözümlü Problemler ve Test Sınavı
  - **FEN BİLGİSİ (3 - 4 - 5)**
  - **SOSYAL BİLGİLER (3 - 4 - 5)**
  - **TÜRKÇE (3 - 4 - 5)**
    Son 10 yılın kolej sınav soruları (1500 soru kütüphanesi)
  - **KOLEJLERE HAZIRLIK (4 - 5)**
    Konu Anlatımlı ve Testli
- **ORTAOKUL**
  - **TÜRKÇE**
    (Fen Liselerine Hazırlık)
  - **GEOMETRİ**
    Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan Hesapları
- **LİSE**
  - **BİYOLOJİ**
    Şekil ve Grafikli Genel Test
  - **GEOMETRİ**
    Pisagor, Sinüs, Cosinüs Teoremleri - Alan ve Hacim Hesapları
- **ÖSS - ÖYS HAZIRLIK**
  - **SOSYAL BİLMLER**
    Tarih - Coğrafya - Felsefe Genel Test (1500 Soruluk Sınav)
  - **TÜRKÇE**
    Edebiyat, Deyimler, Yazım, Sözcük ve Cümle (1500 Soruluk Sınav)
- **İNGİLİZCE**
  10000 Kelimelik İnglizce - Türkçe, Türkçe - İngilizce Telaffuzlu Sözlük ve TEST Programı

Siz Amıga'nızla Sadece Oyun mu Oynuyorsunuz?

NOVA AMIGA EĞİTİM SERİSİ

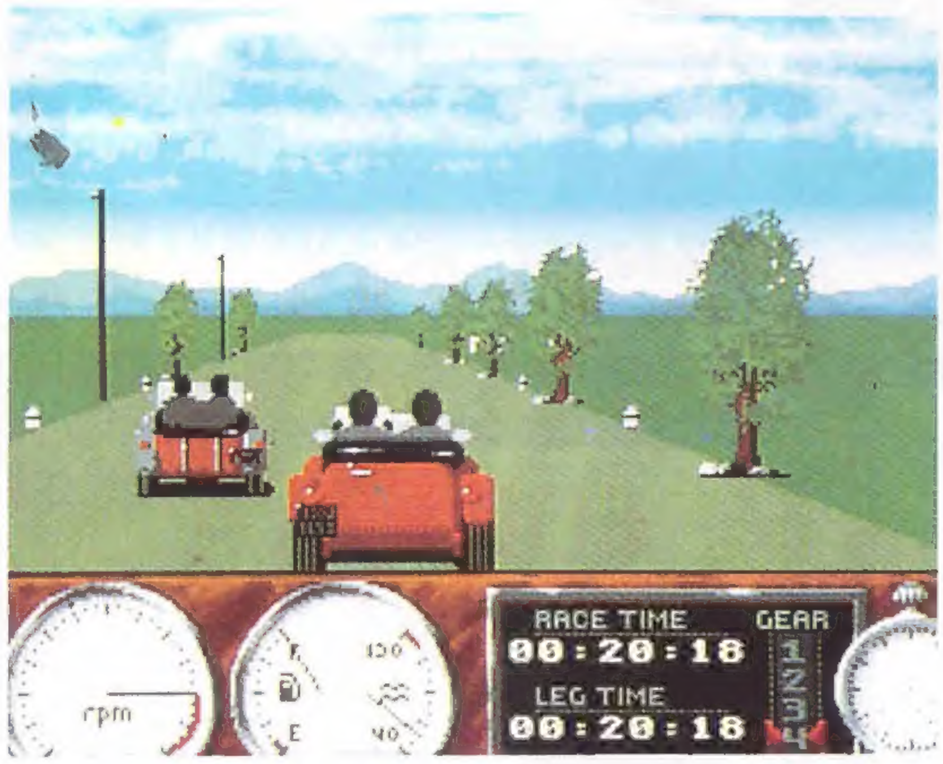
NOVA BİLGİSAYAR HİZMETLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

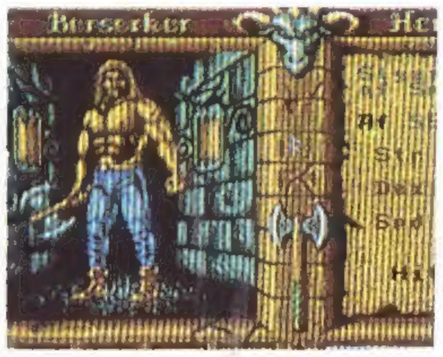
Merkez : Halaskargazi Cad. No : 200 / 1 Osmanbey / Şişli - İST.
Tel : 147 16 17 - 147 05 86 - 148 57 27 - 342 54 00 - 342 54 03
Fax : 132 25 89

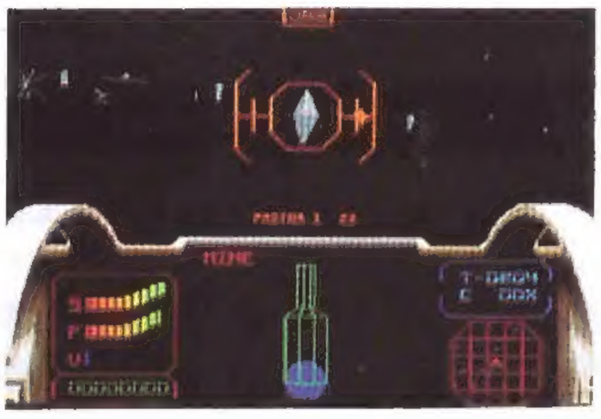
Şube : Atrium - Migros 3. Kat Ataköy 9. Kısım
Tel : 559 14 84

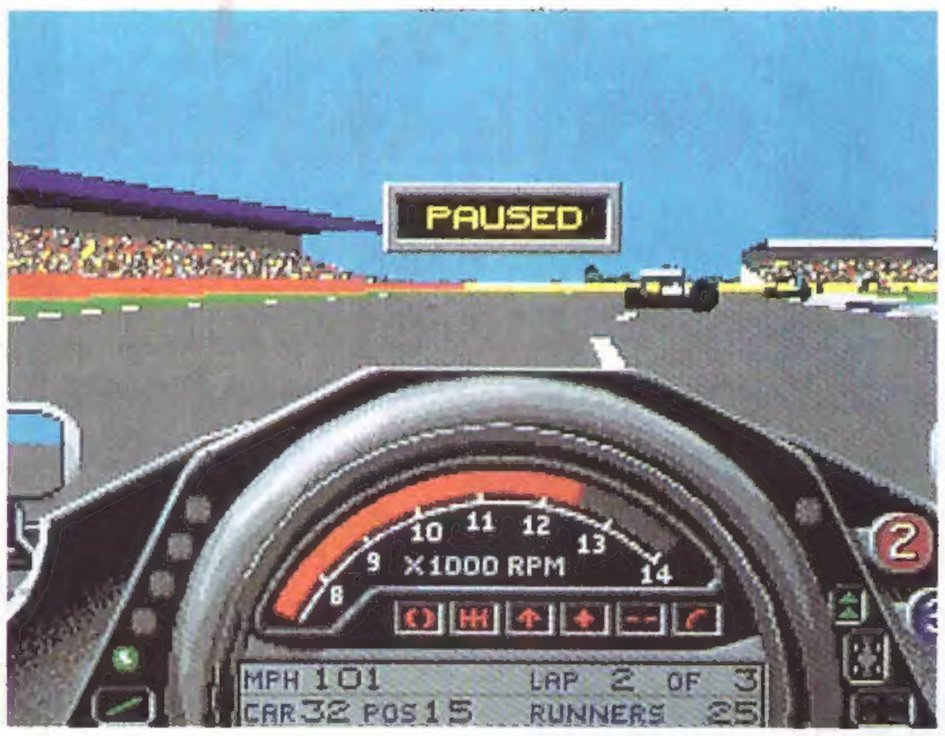
İzmir : 1392 Sok. 20 / 2
Alsancak / İZMİR
Tel : 22 09 91

İÇİNDEKİLER









BAŞYAZI	Merhaba	**3**
HABERLER	Commodore A570- CD-ROM Bir Diskte 20 MB CeBIT '92 Broadcast Kalitesi	**7**
MAKALE	Floppy'den Hard Disk'e Doğru Teknik Servise Gitmeden Önce	**9**
SÖYLEŞİ	Dört Köşe	**15**
MAKALE	Neden ARexx?	**18**
TANITIM	Legend	**22**
	Willy Beamish II	**24**
	Epic	**28**
	Eye Of The Beholder II	**32**
	John Barnes	**38**
	Indy Heat	**40**
	Top Wrestling	**42**
	Formula One Grand Prix	**45**
GÖZUCUYLA	Addams Family 1000 Miglia Titus The Fox Corx Neuronics	**48**

YIL 1
SAYI 7
TEMMUZ 1992

SİZE BU DERGİDEN ÜYE OLMANIZ İÇİN SON ÇAĞRIYI YAPIYORUZ. ARTIK BİZİ TANIMAK İÇİN BİZİMLE TEMAS KURACAK VE SİZE TANIDIĞIMIZ KOLAYLIKLARI, FİYATLARIMIZI SADECE BİZDEN ÖĞRENECEKSİNİZ.

AMIGA PROFESSIONAL USER CLUB

MUTLAKA SİZE YAKIN BİR ŞUBEMİZ VARDIR VE BU ŞUBEMİZDE EN İYİ İLGİYİ GÖRECEKSİNİZ. ŞİMDİ BU ŞUBEMİZE ÜYE OLARAK BİRÇOK AVANTAJDAN FAYDALANIN EKONOMİK FİYATLARIMIZI YERİNDE İNCELEYİN

EXPLOSION

DİKKAT! BU PAKETİN PROGRAM VE GRAFİKLERİNİ YAŞAMA SEVİNCİNİ AMİGA'SI İLE PAYLAŞAN ÖZÜRLÜ KARDEŞİMİZ VEFA LÖK YAPMIŞTIR.
GENİŞ BİLGİ HÜRRİYET GAZETESİ 18 HAZİRAN 1992 KELEBEK İLAVESİNDE
PAKETTE BULUNANLAR
ÇARKIFELEK ŞİMDİ DAHA KOLAY
ZEKA KUTUSU
TV OYUNLARINI ARTIK EVİNİZDE
TETRAMEM
BİLGİSAYAR'A NE KADAR TAHAMMÜL EDEBİLİRSİNİZ
VE YANINDA HEDİYEMİZ
İNGİLİZCE SÖZLÜK PROG.
PROWORD
HEPSİ BİR PAKETTE SADECE
35.000.- TL KDV HARİÇ
TÜM APUC ŞUBELERİNDE

TÜRKİYE COĞRAFYASI

EN SON 1992 BİLGİLERİ, 76 İL HAKKINDA GENİŞ TANITIM YENİ İLÇELER İLE EN SON İL HARİTALARI, BÖLGELERİN FİZİKİ VE SİYASİ HARİTALARI, MADENLER, ENDÜSTRİ, TARIM, HAYVANCILIK VE ULAŞIM HARİTALARI, OVA, YAYLA, DAĞ, AKARSU VE GÖLLER EŞİ BENZERİ DAHA ÖNCE GÖRÜLMEMİŞ EĞİTİME DESTEK AMAÇLI TAM ANSİKLOPEDİK BİR BAŞVURU PROGRAMI
TÜRKİYE COĞRAFYASI
SADECE APUC ŞUBELERİNDE VE KDV HARİÇ YALNIZ
50.000.- TL

TÜRKİYE TARİHİ

OSMANLI TARİHİ VE İNKİLAP TARİHİ BİRARADA DİGİTİZE GRAFİKLER, HARİTALAR İLE GENEL BİR ÖZET İLE ANLATIM VE ANSİKLOPEDİK BİLGİLER İLE KUVVETLENDİRİLMİŞ AKICI KULLANIM İLE EĞİTİME DESTEK VERECEK BİR BAŞVURU PROGRAMI
AĞUSTOS'TA TÜM APUC ŞUBELERİNDE

MERAKLILARA VE ÖĞRENCİLERE MÜJDE
AĞUSTOS AYINDA
MERCEKLER VE AYNALAR
ÇIKIYOR

APUC ŞUBELERİNDE DÜNYANIN ÜNLÜ MARKALARI BİRARADA

ICD · ALFA DATA · GVP

DİKKAT TÜM APUC ŞUBELERİNDE HEDİYE YAĞMURU

APUC ŞUBELERİNDEN YAPTIĞINIZ ALIŞVERİŞLERDE MUTLAKA HEDİYE KUPONU İSTEYİNİZ
HERKES İSTEDİĞİNİ HEMEN VE DİLEDİĞİ BİR APUC ŞUBESİNDEN ALABİLİR
DAHA ÇOK KUPON
DAHA BÜYÜK HEDİYE
HEDİYELERİN LİSTESİNİ APUC ŞUBELERİNDE İNCELEYİNİZ

AdSpeed ile Amiga'nız14.3 MHz.
2.128.000.- TL
İnternal Novia harddiskler
Ekonomik ve hızlı çözüm
NOVIA 40 İ
40 Mb İnternal Harddisk
3.900.000.- TL
A2000 SAHİPLERİ
ADSCSI 2000 / 52QUANTUM
4.500.000.- TL
Satış fiyatlarına KDV dahildir
Bu fiyatlar 1 US $= 7000 TL iken hesaplanmıştır.

Optomekanik Mouse
Mouse pad ve askısı ile
340.000.- TL
İŞTE MUCİZE
ALFA DATA Handy Scanner Plus ile ister resimlerinizi diskete alın, isterseniz textleri scannere okutup, ASCII formatına çevirip üzerinde değişiklikler yapın
2.350.000.- TL

BEKLEMEYİ BIRAKIN
Kendini tüm dünyada 1 numara olarak kabul ettirmiş olan GVP size geniş bir imkan sunuyor.
AMİGA'nıza GÜÇ KATIN
A500 - HD8 - 0 / 52 Q
5.950.000.- TL
A500 - HD8 - 0 / 105 Q
7.500.000.- TL

ALFADATA, GVP, ICD TÜM ÜRÜNLERİNDE TAKSİTLİ KAMPANYAMIZ BU AY BAŞLIYOR

İŞTE HER AN SİZE HİZMET VERMEYE HAZIR APUC ŞUBELERİ
HANGİSİ SİZE DAHA YAKIN ?
APUC MERKEZ ● GOLD BOX
TEL:534 87 77 - 534 87 20
Millet Cad. Karagül İş Merkezi No: 84 K:5 Oda:248
Fındıkzade / İSTANBUL

● APUC ANKARA ● HİTİT BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:417 14 08 Tunalı Hilmi Cd. Necatibey Pasajı 57/45 Küçükesat / ANKARA ● APUC ANTALYA ● BİLGİBANK Tel:48 44 92 - 47 21 05 Pamir Cad. 141. Sk. 8/5 ANTALYA ● APUC BAKIRKÖY ● PEYK COMPUTER CENTER Tel:571 53 48 Zeytinlik Mah. Odabaşı Sk. No: 45/1 (Marina Shell karşısı) Bakırköy/İst. ● APUC BEŞİKTAŞ ● ABDURRAHMAN PALA Tel: 227 05 86-87 Maşuklar Yokuşu 2/2 Beşiktaş / İst ● APUC DİYARBAKIR ● DİYARKOM BİLGİSAYAR Tel:219 72 Ekinciler Cad. Ofis / DİYARBAKIR ● APUC FATİH ● PLUS BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel: 525 07 82 Sarıgüzel Cad. No: 32 D: 2 Fatih / İstanbul ● APUC GAZİANTEP ● İRFAN BİLGİSAYAR MERKEZİ Tel:10 94 79 Hürriyet Cad. Keyvanbey Pasajı No: P/8 GAZİANTEP ● APUC İZMİR ● ATLAN BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:44 07 88 - 150.Sokak No: 31/C Hatay / İZMİR ● APUC KADIKÖY + APUC SERVİS ● PROBE ELEKTRONİK Tel:338 57 85 - 349 88 30 S.Çeşme Cd. Pavlonya Sk. Altınoğlu İşhanı 1/301 Kadıköy/İST. ● APUC KKTC ● EN - CAN ELEKTRONİK ve BİLGİSAYAR Tel: 9.520.74778 21. Şehit M. Hüseyin Sokak 7. Bölgesi Lefkoşa/ KKTC ● APUC MALATYA ● ÖZGE BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:37 809 Turgut Temelli Cad. Güven İş Hanı K:1 No: 20 MALATYA ● APUC SAMSUN ● MACRO COMPUTER Tel:31 59 85 - 19. Mayıs Mah. Kışla Sk. No: 3 SAMSUN ● APUC TRABZON ● WİNDOW BİLGİSAYAR HİZMETLERİ Tel:12 20 66 Meydan Hamam Sk. Doruk İşhanı No:11 Zemin Kat TRABZON ● APUC AVRUPA TEMSİLCİSİ ● Murat TÜTÜNCÜ Tel: 9.949.714 392 985 (TSİ 22.00'den sonra) Bahnhof Str10 7125 Kirchheim/NECKAR DEUTSCHLAND

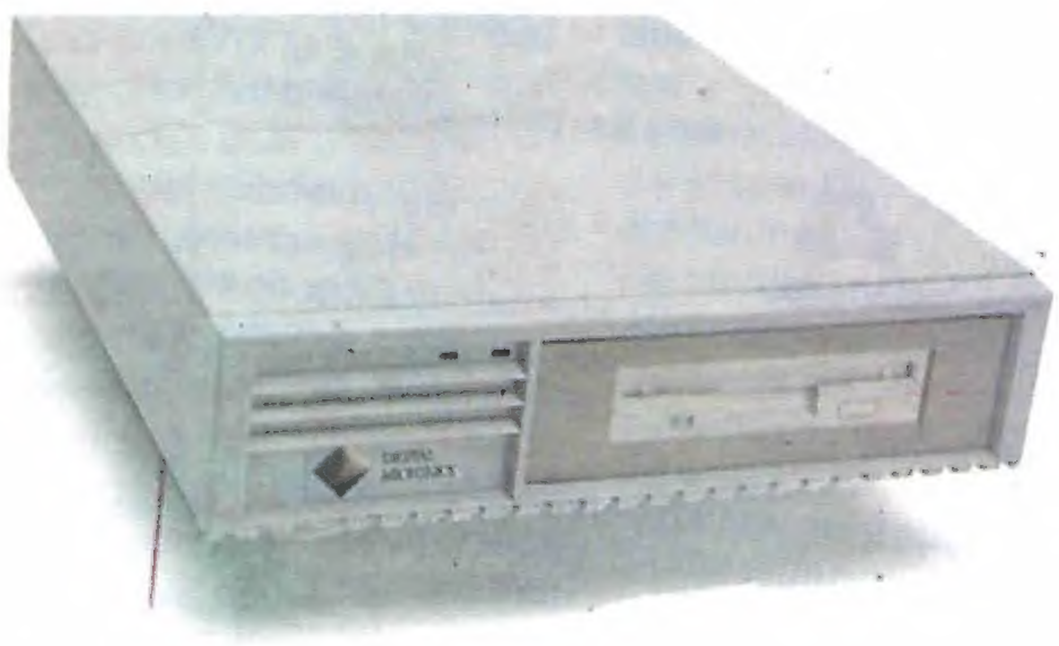
Commodore A570 CD-ROM

Commodore firmasının bir süredir üzerinde çalıştığı, prototipinin adı A690 olan ve sonunda A570 olarak tamamlanan AMIGA CD-ROM cihazı sonunda AMIGA SHOPPER SHOW'da kullanıcıların beğenisine sunuldu. Daha önce rakibi olmayan Xetec firmasının direk bağlanabilen tek CD-ROM sürücüsünün artık Commodore gibi büyük bir rakibi var.

Commodore firmasının fiyatını olabildiğince düşürmeye çalıştığı yeni ürününün £269'a satılacağı belirtildi. A570'in Türkiye'ye ne zaman ve ne fiyatla gireceği henüz bilinmiyor.

CDTV disklerinin kullanılabilmesi için AMIGA'nızın 1MB CHIP RAM için ayarlanması/geliştirilmesi gerekmekte. Bu konudaki gelişmeleri tamamen zamana bırakıyoruz ve atılacak her adımdan sizleri haberdar etmeyi amaçlıyoruz.

Bir Diskte 20 MB



DMI (Digital Micronics) firması son Floptik teknolojisini AMIGA için kullandı ve DMI Floptical Disk Drive'ı üretti. Büyük kasalı bir 3.5'' disk sürücüsüne benzeyen ve AMIGA ile tamamen uyumlu çalışabilen cihaz, bir 3.5''lik disketle aynı ebatta olan 20 MB kapasiteli optik floppy disket kullanıyor. Yaklaşık bir fikir edinebilmeniz için Amerika'daki fiyatları da şöyle:

DMI Floptical Disk Drive: $649.-

INSITE 20 MB Floptical Disket: $20.-

SCSI arabirime de ihtiyaç duyan bu cihaz, SCSI standardını kullanması nedeniyle oldukça hızlı ve hemen hemen her bilgisayarla uyumlu çalışabilir durumda. Gerçi bir SCSI hard disk'in hızına yetişemez fakat alacağınız her disket ekstra 20 MB anlamına geliyor. Ayrıca fiyat bakımından da cazip. Her 1 MB, $1'a mal oluyor.

Digital Micronics, Inc.
5674 El Camino Real,
Suit P Cralsbad,
CA 92008 USA
Tel: (619) 431-8301
Fax: (619) 931-8516

CeBIT '92

HANNOVER, ALMANYA - Her yıl dünyanın en büyük bilgisayar gösterisi Hannover'da yapılır. Bu yıl da CeBIT '92, 21 gösteri alanında ve sadece sekiz gün içinde 600.000 kişi tarafından ziyaret edildi. En büyük ilgiyi Commodore standları topladı ve müthiş bir kalabalık vardı. Commodore'un A3000 ve A3000T'lerinde gösterilen son Multimedia programları, PAL-24 bit Frame Buffer kartları ve en yeni RAY-TRACING ürünleri, SCALA prezentasyon sistemi (Digital Vision A/S) ve Digital Creations'ın DCTV'si yer aldı. Commodore'un büyük duvar ekranında da AMIGA tabanlı multimedia çalışması CYBERAMA yeraldı. Bir kameranın önündeki insanın hareketlerini algılayıp yorumlayarak ekrandaki objelerin kontrolünü üstlenen programın sonunda da kullanıcının görüntüsü bilgisayar grafikleri ile birlikte ekranda görülüyordu.

Broadcast Kalitesi

Caligari Broadcast 2.1(Octree Software) tamamlanması ile broadcast programları arasında bir numara oldu. Amerika'da $1995 fiyatla satılan ürün Free-from deformasyonu, Slice, Sweep ve Mirror fonksiyonları, Spline animasyonları ve 32-bit (8-bit alpha) Render özelliklerine sahip. Giriş-çıkış için ise single-frame uyumuna sahip ve Targa+/ Vista, Impact Vision 24, Harlequin, DCTV ve HAM-E frame buffer'ları ile uyumlu. Ayrıca VideoScape, LightWave ve Sculpt formatlarında obje kullanımı da özelliklerinin arasında yer alıyor. Tabii ki bu gibi programların rahatça kullanılabilmesi için 68030 veya 68040 hızlandırıcıları ve Floating Point ünitesine ihtiyaç duyulacaktır.

Haberler, Celal Hallaç tarafından derlenmiştir. Haberlerinizi, yeni ürünlerinizi ve çalışmalarınızı bildirmek için lütfen (1) 346 86 48 numaralı telefondan irtibata geçiniz veya resim ve yazılarınızı her ayın en geç onuna kadar: **Commodore AMIGA Haberler Sakız Sok. Berkel Apt. No: 6/4 Kadıköy 81300 İstanbul** adresine postalayınız.

TELECOM'A UĞRAMAK AYRICALIKTIR.

Telecom
Elektronik ve Bilgisayar Sistemleri Sanayi ve Ticaret Ltd. Şti.
Karanfil sokak 15/3 Kızılay/ANKARA
Tel: 4171097 4177073

Floppy'den Hard Disk'e Doğru

Geçmiş olsun, uzun planlamalardan, çalışma ve biriktirmelerden sonra biricik sevgili Hard Disk'inize kavuşacaksınız. Tabii ki kafanızda 'Hard Disk' ile ilgili binlerce soru işareti bulunmakta. İşte bu makele emektar floppy'den "Kız" gibi hard disk'e geçişinizi kolaylaştırmayı amaçlıyor.

Henüz bir şeye dokunmadan önce her ikisini de biraz tanıyalım isterseniz (eğer "Bunları herkes bilir" gibisinden bir düşünceye sahip iseniz lütfen kendi yazınızmış gibi hissedin ve birkaç paragraf atlayın). Bilgisayarımızı arkadaşlarımıza gösterirken çoğumuzun başından geçen bir olay da arkadaşımızın floppy diskimizi kaldırıp "hey, hard disk bu olsa gerek" demesidir. Tabii bu konuda onları suçlamamalıyız, çünkü 3.5" floppy'ler de plastik ve sert bir kutuya konmuşlardır. HARD kelimesini duyunca da insan ister istemez kafasında böyle bir şey canlandırıyor. Tabii arkadaşınız bir Commodore 64 kullanıcısı ise bu çok daha hızlı gelişir çünkü kullandıkları 5.25 floppy'ler oldukça yumuşaktır.

Tabii ki floppy'ler ve hard disk'ler arasında birçok benzerlik vardır. Her ikisi de manyetik değişimleri kullanarak verilerinizi kaydederler ve her ikisi de metal parçacıklardan oluşan film kaplı bir diski çevirirler. Hard ve floppy deyimleri ise bu filmin kapadığı maddenin içeriği ile ilgilidir. Hard disk'ler metal bir plaka kullanırken, floppy'ler daha esnek bir madde kullanırlar. Her ikisi de manyetik okuma/yazma kafası adı verilen ve altından geçtikçe manyetik izleri takip edebilen bir parça kullanırlar.

Floppy disk'lerde kullanılan sistem, kasetlerde kullanılana oldukça benzemektedir. Kafa altından geçen yüzeye değmek zorundadır ve bir süre sonra kafa üzerinde toplanan metal parçacıkların temizlenmesini gerektirir. Hard disk'lerde ise daha gelişmiş bir kafa sistemi kullanılır. Kafa yüzeye değmez, adeta üzerinden uçar. Bu sayede kafayla manyetik yüzey arasında herhangi bir temas olmadığından, kafa üzerinde metal parçacıklar toplanmaz. Fakat bu sistemin de bir dezavantajı var, kafa diskten bir santimin dörtmilyonda biri kadar üzerinde bulunduğundan ve disk dakikada üç bin devir ile döndüğünden (floppy'lerde üçyüz devir kullanılır), ikisinin arasına girecek ve temaslarını sağlayacak en ufak bir şey kafanın parçalanmasına sebep olur. Bu sebeplerden dolayıdır ki hard disk'ler NASA'vari izole odalarda üretilir ve tamir edilirler. Yerleştirildikleri kutular ise sistemi dış ortamlardan korurlar, bu kutuları açmaya çalışmayı düşünmemeniz gerektiğini belirtmeliyim, çünkü Türkiye'de bu tür cihazların tamir edilebileceği bir yer yok ve büyük ihtimalle hard disk'inizi çöpe atmak zorunda kalırsınız.

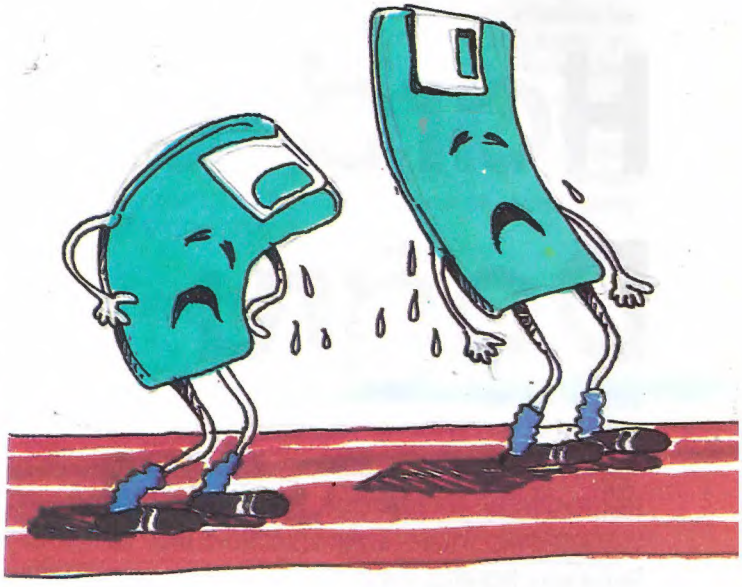
Büyük farklılıklardan bir diğeri de çalışabileceğiniz yüzey sayısıdır. Aslında hem floppy'ler hem de hard disk'ler plakanın her iki yüzünü de kullanırlar. Ancak floppy'lerde sadece bir plaka kullanılabilirken hard disk'lerde birden fazla plaka kullanımı ile küçük paketlerde yüksek kapasitelere erişebilir.

Temel fiziksel farklılıkları da anladıktan sonra hemen işe koyulabilirsiniz. Nasıl olsa her ikisini de aynı şekilde kullanacağız. Aslında elimizdeki tüm program disklerini alıp hepsini hard disk'e kopyalayın ve bu iş bitsin; değil mi? Aslında

hem evet, hem de hayır.

Eğer aldığınız hard disk sürücüsü ve hard disk hazır olarak birleştirilmiş ve formatlanmış ise mutlaka içinde bazı programlar ve çok az sayıda utility vardır. Bu tür üniteleri hemen kullanabilirsiniz. Eğer ayrı ayrı alıyorsanız ve kendiniz birleştirmeyi düşünüyorsanız, o zaman hard disk'i bir de format işleminden geçirmek zorundasınız.

Floppy'lerde olduğu gibi, hard disk'ler de formatlanır. Floppy'lerde tek tip format vardır, fakat hard disk'ler için birkaç tipdir. Eğer siz ilk kez format işlemi yapıyorsanız, her ne kadar hard disk'ler hassas bir çalışmanın ürünü olsa da mutlaka kullanılmayan bölümler meydana gelmektedir, low-level (düşük seviyeli) format kullanarak hard disk sürücüsünün hard diskinizi detaylı olarak taramasını ve arızalı tüm bölümlerin listesini çıkararak "kullanılmayacak sektörler listesi"ne eklemesini ve ilerde kullanmamasını istersiniz. Bunun için gerekli programlar, ürünü alırken yanında verilir. Commodore firmasının ürünleri için gereken programın adı "PREP"dir.



Low-level format işleminden sonra hard disk'inizi kaç bölüme (partition) ayıracağınıza karar vermeniz gerekiyor. Bunun anlamı, AmigaDOS'un 20 MB'lık bir hard disk yerine beş ayrı 4 MB'lık hard disk kullandığınızı zannetmesidir.

Bunu yapmanız için birkaç veya yapmamanız için bir sebep vardır. İlk olumlu sebep hızdır. Directory alabilmek için AmigaDOS'un tüm 20 MB'ı taraması yerine sadece gerektiği kadarına bakması çok daha hızlı olacaktır. Ayrıca herhangi bir bölümün başına bir şey gelirse ve formatlamanız gerekirse sadece o bölümü format'larsınız ve diğer programlar kayıba uğramaz. Kayıba uğrayanlar ise son back-up'dan sonra eklenen programlar olacaktır.

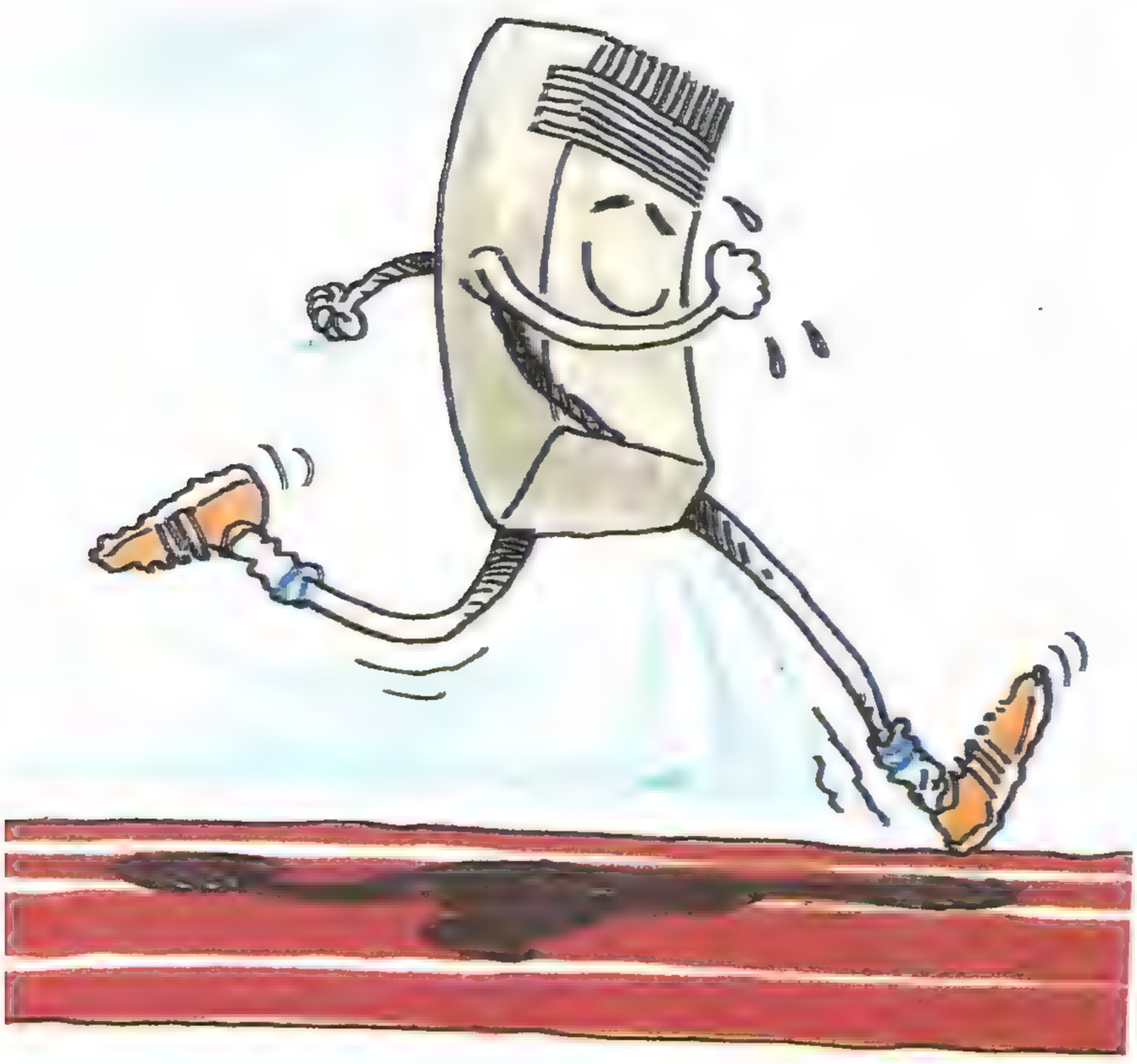
Tek olumsuz sebep ise her partition'ın kullanılmadan önce MOUNT edilmesi gerekmektedir ve bu da her biri için hafızadan 13 ile 28 K arasında kayıp demektir.

Diyelim ki hard disk'inizi birkaç parçaya ayırmaya karar verdiniz, şimdi yapmanız gereken kaç parçaya ayırmak istediğinize ve hangisi için ne kadar yere ihtiyaç duyabileceğinize karar vermek.

Eğer hard disk'iniz önceden formatlanmış olarak geldi ise, yeniden formatlamadan önce bir kopyasını almayı ihmal etmeyin. Eğer içinde işinize yarar bir şeyler yoksa, o zaman buna da gerek yok. Fakat unutmayın ki bir format işleminden sonra hard disk'inizin tüm içeriği silinecektir.

Tüm bu işlemleri başarı ile geçtiniz ve hard disk'inizi AmigaDOS'un tanıyıp kullanabilmesi için High-level format'ı da yaptınız. Şimdi elinize geçen tüm disketleri takıp ikonları oradan oraya taşıyın. Yanlış, yapmanız gereken dos işlemlerini daha kolay yapabilmenizi sağlayabilecek DİSKMASTER II (veya 1.4) gibi bir program edinin ve sadece gerekli programları kopyalayın. Gerekli programlar için çeşitli ana başlıklar seçin ve directory'leri açarak bunun için diğer programları çekin. Örneğin OYUN directory'si açarak içine çeşitli oyunları kopyalayın. Belli başlıklar altında toplanabilecek tüm programlarınızı aynı şekilde gruplayın.

İhtiyacınız olan her şeyi yerleştirdiniz fakat diskette çalışan bir programınız hâlâ diskette çalışmaya devam ederken, hard disk'e çektiğiniz aynı program çalışmıyor. Öncelikle programın sağlam olup olmadığını anlamak için ve eğer başka bir problemi var mı diye bakmak için SHELL'i çalıştırın ve gerekli directory'ye geçip programı buradan çalıştırın. Eğer bir hata mesajı veriyorsa bunun anlamını kullanım kitabınızdan öğrenin. Eğer arıza buradaki programda ise hemen yerine yenisini çekin ve tekrar deneyin. Yine de çalışmaz ise, programın bazı yerlerde ihtiyacı olan birkaç programı olabilir. Ya da ihtiyacı olan programların nerede bulunduklarını anlayabilmesi için bir ASSIGN işlemine



ihtiyaç duyabilir. Bunun için programınızın el kitabına baş vurun ve gerekli ASSIGN işlemlerini öğrenin. Eğer belirtilmemişse, en geçerli yöntem disketteki startup-sequence'i incelemektir. Burada da bir şey bulamazsanız disketin taşıdığı ismi kullanarak gerekli directory'ye ASSIGN edin. Bunu da

Assign (disk ismi) (partition ismi):(directory'nin adı)

komutunu startup-sequence'in sonlarına doğru ekleyerek yapabilirsiniz.

Örnek:
Assign WP:SYS:WordPerfect

Her şey bitti, artık rahat rahat kullanabiliriz. Hayırl hemen bir genel kontrole başlayın ve bütün directory'leri tarayıp birden fazla yerde bulunan ve gereksiz program olup olmadığına bir bakın. Özellikle "Preferences" programı birkaç yerde bulunabilir. Birl hariç diğerlerini yok edin.

artık aprogramlarınız yerli yerinde ve çalışıyor, değil mi. Çok güzel, ama bir tek şeyi unuttunuz. Workbench sizin çalışma masanızdır ve masanızı düzenli tutmalısınız, aksi taktirde neyi hangi çekmeceye koyduğunuzu bulamazsınız. Çekmecelerinize gelişi güzel kopyaladığınız program paketlerinin ikonları da pencerelerde gelişi güzel duruyor olacaklardır. İlk işiniz bunları toplamak olmalı.

İşe ilk pencerelerden başlayın. Ana pencerelerinizi açın, daha sonra istediğiniz yere ve ebata getirdikten sonra sağ mouse tuşu ile 'Special' menüsüne girip 'snapshot'ı seçin. Bu işlem gerekli bilgileri kaydederek her seferinde bu pencerenin ve onu açan ikonun yerini korumasını sağlayacaktır. Şimdi bu ana pencerenin içindeki çekmecelerinizi istediğiniz sıra ile (yukarıdan aşağıya olmak üzere) dizin. Biraz eğri olacaktır fakat kesinlikle bununla uğraşmayın. Bu pencereyi açan disk ikonuna sadece bir kez klikleyerek aktif hale getirin ve yine 'Special' menüsünden 'Clean Up'ı seçin. Her şey yerli yerine ve tam hizalı olarak oturdu artık. Fakat bunları da kaydetmezseniz bir dahaki açışınızda yine karma karışık duracaklardır. Hepsini tek tek seçip kaydetmek hayli zor, iyisi mi siz SHIFT'lerden birine basılı tutun ve pencerenin içindeki her ikona SADECE BİR KEZ basın, hepsini aktif hale getirince yine 'Snapshot'layın.

Bu işlemleri alt directory'lerin hepsine uygulayın ve her şeyi yerliyerine oturtun. Geçmiş olsun, artık gerçekten de iş bitti. Kocaman bir disk üzerinde son hızla koşabilirsiniz artık.

Ayarlamalarınız mutlaka yetersiz gelecek ve ileride yeniden yapmanız gerekebilecektir. Bu herkesin başına gelir. Eğer partition değişimi yapmanız gerekiyorsa bir back-up programı (tavsiyem, QuarterBack 5.0) kullanarak hard disk'in kapyasını almalı ve partition'ınızı yeniden düzenledikten sonra yeniden format'layarak aldığınız back-up'ı aynı rogram ile yeniden hard disk'e yerleştirmelisiniz. Merak etmeyin, önceden yaptığınız ayarlamalarda herhangi bir bozulma olmayacaktır.

Size son tavsiyem de virüslerden korunabilmek için iyi bir virüs kontrol programı (tavsiyem, Virus-Checker V 6.00) edinerek çalışması için gereken komutları startup-sequence'inize eklemeniz olacaktır. Böylece her açılışta hard disk'iniz ve hafızanız kısa bir kontrolden geçecek ve daha sonra sürücülerinize yerleştirdiğiniz her disk kontrol edilecektir. Bunlar çok az bir zaman kaybına sebep olur, fakat daha sonra bir virüs yüzünden bu yazıyı tekrar okumanızı engeller. Ayrıca olası arızalar ve hesapta olmayan aksaklıklar nedeniyle program (ve tüm bu emeklerin) kaybını engellemek, en azından minimuma indirebilmek için her yeni bir şeyler eklediğinizde hard disk'inizin back-up'ını alın.

Umarım bu ip uçları işinize yarar. Hard disk'li günlerinizde başarılar dilerim. Eğer bir probleminiz olursa, Dört Köşe'ye yazmayı unutmamalısınız. Hoşçakalın.

Teknik Servise Gitmeden Önce

AMIGA'nızı açtığınızda hiçbir şey olmazsa veya bir programı yüklerken makineniz birden kilitlenip kalırsa herhalde yapacağınız şey hemen makinenizi toparlayıp en yakın yetkili servise gitmek olacaktır. Fakat yetkili servislerdeki teknisyenlere göre servise gelen makinelerin yarıya yakınının çok küçük problemi var. Makinenizin arka tarafından mavi dumanlar çıkmaya başlamadıkça, servise gitmeden sizin de yapabileceğiniz bir şeyler mutlaka vardır.

Yazımıza başlamadan önce, AMIGA'nızı belli bir garanti altında aldığınızı ve bundan yararlanabilmek için bazı şartlara uymanız gerektiğini hatırlatmalıyız. Bu garanti süresi içinde bilgisayarınızı hiçbir şekilde açmamalı ve yeterli teknik bilgiye sahip olmadan çeşitli denemelerde bulunmamalısınız.

Probleminiz uzmanlık gerektiriyorsa bile, makinenizi servise götürmeden önce, en azından problemlerinizi anlayabilirseniz teknik servis elemanlarına da kolaylık sağlamış olursunuz.

Belirtiler

Belirtilerin en yardımcı olanı, problemin gerçekleşme sıklığıdır. Yani problem ne zaman olur ve ne kadar sürer. Örneğin, bazı problemler makinenizi her açtığınızda, bazıları ise sadece özel durumlarda ortaya çıkar. Bazıları ise bir kere ortaya çıkarlar ve bir daha hiç tekrarlamazlar; bu cins problemler için pek endişelenmeniz gerekmez, bunlara bilgisayarın küçük cilveleri diyebilirsiniz. Böyle bir durumda makinenizi kapatıp birkaç dakika bekledikten sonra, yapmakta olduğunuz şeyi tekrar deneyin, eğer hiçbir problem çıkmazsa endişelenecek bir şey yok demektir. Son problem cinsi de ısrarlı problemlerdir, açtığınızda hiçbir şey yapmayan bir bilgisayar veya yazmayan bir yazıcı... gibi. Bu cins problemler en ciddileri gibi görünse de genelde düzeltmesi en kolay olanlardır. Çünkü sebepleri kolayca bulunabilir. Sorulması gereken ilk sorular: Bilgisayarın fişi takılı mı? Adaptörünüzü açtınız mı? Bütün kablolar doğru şekilde bağlanmış mı? gibi basittir.

Eğer bilgisayarınıza yeni bir parça veya program "install" ettikten sonra problem çıkarsa, öncelikle sistemi eski haline getirmeyi deneyin. Sonra her şeyi yeni baştan yapıp gözünüzden kaçan bir şey olup olmadığını kontrol edin.

Donanım Problemleri: Sisteminizi Test Edin

Açtığınızda hiçbir şey yapmayan bir AMIGA'yı örnek alalım.Bilgisayarınız birbirine bağlı parçalardan oluştuğu için, arıza durumlarında yapılması gereken en iyi şey bütün parçaları tek tek ele alıp, kontrol etmek olacaktır. Önce bilgisayarınızın "POWER" ışığının yanıp yanmadığına bakın. Eğer ışık yanmıyorsa bilgisayara güç gelmiyor demektir, güç kaynağının fişe takılı olup olmadığını veya güç kaynağının abilgisayara bağlı olup olmadığını kontrol edin. Bir kontrol kalemiyle elektrik aldığınız fişe güç gelip gelmediğine bakın eğer geliyorsa, eğer biraz daha bilgili iseniz bir voltmetreyle güç kaynağınızın çalışıp çalışmadığını kontrol edin. Eğer bunların hepsi normalse bilgisayarınızı ve güç kayağınızı alıp AMIGA'sı olan bir arkadaşınıza götürün. Eğer bilgisayarınız arkadaşınızın

sağlam güç kaynağına bağlandığında çalışırsa arıza sizin güç kaynağınızda demektir. Değilse, o zaman bilgisayarınızın arızalı olduğunu anlayabilirsiniz.

Yazının başında da uyardığımız gibi, kesinlikle bilgisayarınıza herhangi bir müdahalede bulunmayın ve derhal teknik servise gidin.

Bu cins denemeler size belki "komik" gelebilir, daha komiği(!) servise bir parçayı götürüp, bu parçanın noral çalıştığını öğrendikten sonra, probleme yol açabilecek başka bir parçayı gektirmek zorunda kalmaktır.

Yazılım Problemleri:
Basite İndirgeyin ve Deneyin

Yazılım problemlerinin sebeplerinin bulunup çözülmesi genelde daha zordur. Çünkü bu problemler programlar arasında geçişlerde, işletim sisteminin belli versiyonlarında, belli bir donanım konfigürasyonunda ortaya çıkıverirler.

Hafızadan kaynaklanan problemler donanım ve yazılım arasındaki ilişkinin güzel bir örneğidir. Eğer hafızanızın büyük bir kısmı aynı anda çalışan diğer programlar tarafından kullanılıyorsa yeni program için yeterli hafızanız olmayabilir. Bu durumda program hiç çalışmaz veya programın bazı bölümleri (ses veya grafik) eksik çalışır. Ayrıca hafızanın cinsi de önemlidir. Professional Page gibi fazla chip memory'e ihtiyaç duyan programlar, workbench'de fazla pencere açıkken çalışmayabilirler (Fast memory'niz olsa bile). Bir programda müzikler ve/veya grafikler normal çalışmıyorsa: kullandığınız program, grafik ve sesleri fast memory'de saklıyor olabilir; bu durumda müzik ve grafik chipleri bu bilgiye erişemezler. System directory'sinden NoFastMem programını çalıştırmak bu problemi halledecektir.

Programlar arasındaki geçişler, aynı anda birden fazla programın çalışıyor olması problemlere yol açabilir. Bu durumda yapabileceğiniz en iyi şey, istediğiniz programı yalnız çalıştırmaktır (basite indirgemek). Eğer mümkünse makinenizi kapatıp, program diskinin bir kopyasından boot ederseniz sizin haberiniz olmadan çalışabilecek memory resident programlardan kurtulmuş olursunuz (startup-sequence'deki). Veya kelime işlemci programınıza 200 sayfalık bir döküman yüklerken poblem çıkıyorsa dökümanı parçalayıp yüklemeyi deneyin.

Teknik Destek:
Servisi Aramadan Önce Ne Yapmalı

Probleminizi izole ettikten sonra, servisi aramadan önce problemleri bir yere not ederseniz servis elamanına problemlerinizi rahatça anlatırsınız. Ayrıca elemana makinenizin konfigürasyonunu anlatmaya da hazır olmalısınız (bilgisayarın cinsi, hafıza miktarı, disket sürücü sayısı vb.). Böylece teknik servis elemanına da yardımcı olursunuz. Bildiğiniz gibi bir problemin tanımlanması, izole edilmesi problemin yarısının halolması demektir. Ayrıca problemi belirledikten sonra makinenizi kendiniz açmak isterseniz önce makinenizin hâlâ garanti süreci içinde olup olmadığına bakın. Eğer garanti süresi sona ermemişse, makinenizi açmadan direkt teknik servise götürün. Ayrıca şunu da unutmayın ki, makinenizi açtığınızda mevcut problemin daha da ciddileşmesine sebep olabilir veya başka bir probleme yol açabilirsiniz.

Son olarak belalı altılı, yani en çok rastlanan ve büyük ihtimalle sizin çözebileceğiniz altı problem:

1. BELİRTİ: A2000 bilgisayarınızın hard disk'i workbench'i açmak yerine mavi bir workbench ekranında takılıp kalır.

SEBEP: Startup-sequence'nizdeki programlardan biri silin-

miş veya sistemin bulamayacağı bir yere taşınmış olabilir. SYS:SYSTEM/FASTMEMFIRST ilk şüpheliniz olabilir çünkü bir ikonu vardır ve kolayca başka yere taşınmış olabilir.

ÇÖZÜM: Sisteminizi bir workbench floppy'sinden açarak veya startup-sequence'deki yanlış satırı silerek veya programı doğru yere kopyalayarak problemi çözebilirsiniz.

2. BELİRTİ: Sürücünüzü kontrol ettirdiğiniz halde oyunlar bir süre sonra çalışmaz hale geliyorlar.

SEBEP: Sürücünüzün bir disk okumamasının sebebi, genelde disketteki bozukluklardır. Bunun sebebi disketteki fiziksel bozukluklar, kopya koruma veya virüs olabilir.

ÇÖZÜM: Elinizdeki bütün diskleri VirusX gibi bir programla kontrol edin.

3. BELİRTİ: Yeni A1084 monitörünüz hiçbir şey göstermemekte ısrar ediyor.

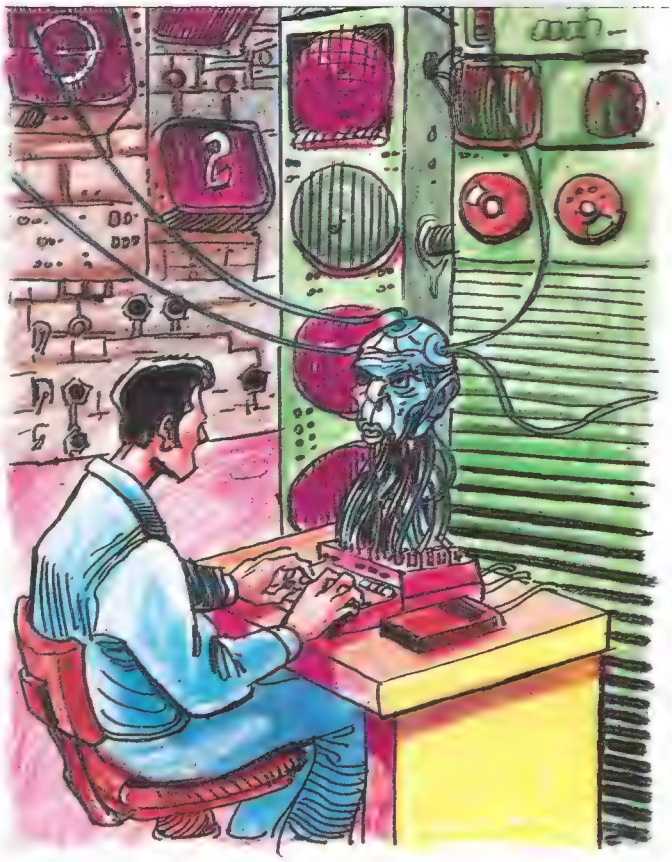
SEBEP: A1084 monitörlerde birkaç değişik kablo ve birkaç mod seçim düğmesi vardır. Hatta A1084 monitörlerin sürekli yenilenen modellerinde bu düğmelerin yerleri ve kabloların cinsleri değişmektedir.

ÇÖZÜM: AMIGA'nın arkasındaki 23-pin video bağlantısını monitörde "RGB" veya "ANALOG RGB" yazan yere bağladığınızdan emin olun. "TTL/ANALOG" seçim düğmesinin "ANALOG" pozisyonunda olmasına dikkat edin. "RGB/CVBS" seçim düğmesinin "RGB" pozisyonunda olmasına dikkat edin.

4. BELİRTİ: Yazıcınız bir şeyler basıyor, fakat bunlar sizin basmanızı istediğiniz şeyler değil.

SEBEP: Yanlış yazıcı tipi seçilmiş veya yazıcının dip-switchleri yanlış ayarlanmış olabilir.

ÇÖZÜM: Doğru yazıcı tipini seçip Preferences'i bu yazıcıya göre ayarlayın. Printer tiplerini Workbench ile gelen Extras disketinde bulabilirsiniz. Eğer elinizdeki yazıcının bu listede adı yoksa 9-pin yazıcılar için EpsonX, 24-pin yazıcılar



için de EpsonQ'yu kullanabilirsiniz. Doğru yazıcı tipini yüklemek için Utilities çekmecesindeki InstallPrinter programını kullanın.

5. BELİRTİ: Modeminizle program alamıyorsunuz.

SEBEP: Çoğu yeni modem kullanıcısı telekomünikasyonun kolay olduğuna inanırlar (oysa değildir).

ÇÖZÜM: Karşıdaki bilgisayarın sizinki ile aynı ayarlamalarda olmasına dikkat edin. Bu ayarlar genelde '8 bits, no parity, 1 stop bit'tir. Programları alırken önce karşı bilgisayara bilgi yollamasını ve bilgi yollama protokolünü, sonrada kendi bilgisayarınıza aynı protokolde bilgi almasını bildirmelisiniz. Örneğin bir BBS (Bulletin Board System) "send file using Xmodem" seçimini sunarsa, bu seçeneği seçin ve karşı bilgisayar yollamaya başladığını bildirdiğinde, kendi bilgisayarınızdan "download Xmodem" seçeneğini seçin ve alınan dosyaya verilecek ismi girin. Modem ile iletilen programların çoğu iletişim zamanının kısaltmak için sıkıştırılmış olduğundan bu dosyaların nasıl açılacağını da öğrenmeniz gerekecektir.

6. BELİRTİ: Yeni eklediğiniz hafıza genişleme kartı sistemi bozuyor veya göstermesi gerektiği kadar hafıza göstermiyorsa.

SEBEP: Hafıza kartlarının üzerinde makinenize göre ayarlanması gereken jumperlar vardır, bazı kartlar ise ekstra chip gerektirir.

ÇÖZÜM: Eğer ekstra chipleri kendiniz eklediyseniz diğerleri ile aynı tip olup olmadıklarını ve doğru şekilde takılıp takılmadıklarını kontrol edin. Chiplerin bacaklarının hepsinin oturmasına dikkat edin. Öncelikle hangi yuvaların kullanılacağını kartın el kitabından öğrenip jumperları olması gereken konuma getirin.

İşte altı belalı da bu kadar eğer makinenizle ilgili başka problemleriniz olursa Dört Köşe'ye yazabilirsiniz. Arızasız günler dileğiyle.

Dört Köşe

Öncelikle hepinizin (geçmiş) kurban bayramını kutlarım. Koyunların pek mutlu olduklarını sanmıyorum ama en azından sizlerin anne ve babalarınızla beraber geçirdiği birkaç günü iyi değerlendirdiğini umut ediyorum.

Tabii kurban bayramı nedeniyle PTT'deki izdiham Dört Köşe'ye de yansıdı. Birkaç mektup ve aceleci bir arkadaşımızın APS'si dışında pek bir şey alamadım. Dergideki yer sıkıntısı da doğal olarak en son hazırlanan bu köşeye yansıyor. Bu ay mektup cevaplayamayacağım için hepinizden özür diliyorum. Siz oyun severleri daha fazla gücendirmemek için "T&T"yi yayınlayarak gönlünüzü almaya çalışacağım. Bu ayki aksamadan dolayı oluşan şikayeteri gelecek ay şikayet kutusuna bekliyorum. Sanırım önümüzdeki ay da bu köşede izdiham olacak.

Gelelim bu ayın yeni bölümüne, gelen birkaç mektup, bölüm isteminde bulunmaksızın, 'birkaç' olmaları sebebiyle yeni bir bölüm oluşmasına sebep oldu. Bu mektupların bazıları "KOPYAYA HAYIR!" derken, bazıları da "KOPYAYA EVET!"i savunuyordu. Böylece "Kopya Referandumu" bölümü açılmış oldu. Vatana millete hayırlı, uğurlu olması dilekleri ile en iyinin kazanmasını temenni ediyorum.

İlk olarak yeni arkadaşlarımızı tanıtmak istiyorum. Ve karşınızda...

Tanışalım Söyleşelim

• Benim adım Bülent Akpınar. Sinop Anadolu Lisesi, Lise 1. sınıfta okuyorum. Adventure ve FRP oyunlarına ilgi duyuyorum. Ayrıca, hobiden de öte Hard'N'Heavy dinliyorum (özellikle Slayer, Kreator, Megadeth) (YEAH!-Ed.), bu konuda ilgili arkadaşların mektuplarını bekliyorum. Adresim: Bülent Akpınar, Yeni Mah. Gazi Cad. Akpınar Apt. No: 15 Sinop.

• Taşınmak, söyleşmek ve AMIGA hakkında bilgi alışverişi yapmaki çin arkadaşlar arıyorum: Ersin Çakmaktepe, Düdenbaşı Mah. 2309 Sok. Anadolu Yapı Koop. Siteleri B: 2 Blok Kat: 4 No: 11 Antalya.

• Ben AMIGA ile henüz profesyonel ilgilenmeyen, fakat ilgilenmeyi düşenen biriyim. BASIC'ten anlarım, ARCADE, FRP ve zeka oyunlarını severim. Yazışmak için adresim: Selçuk İslamoğlu, Kadıbedrettin Mah. Cami Sok. No: 6 / 22100 Edirne.

• Public Domain, kitap meraklısıyım. Tel: (1) 557 76 36. Yazışmak isteyenler için adresim: Atilla Özgür, Namık Kemal Cad. 10/10 Doğan Apt. Bakırköy-İstanbul.

Evet, gelelim asıl meselemize, program kopyalanmasına ne diyorsunuz? Bu konuda düşündüklerinizi açık açık KOPYA REFERANDUMU'na yazmanızı istiyorum. Bu ay aldığım iki mektubu da yayınlıyorum (ben birkaç tane var sanıyordum, sadece iki tane varmış, ne yapalım?!). Gerçi referandumlukla herhangi bir ilgisi yok. Yani sonucunda herhangi bir şeyi değiştirebilecek değilim, amacım herkese açık bir sohbet köşesi yapabilmek. Bu bölümlerin tüm Türkiye'de birçok kullanıcı tarafından ve en önemlisi çeşitli firmalar tarafından da okunduğunu bilmenizi isterim. Kısacası yazdıklarınız havaya söylenmiş birkaç söz-

cükten daha öte şeyler ifade edecektir. Birkaç sayıdır yazdığım başyazıları okuyorsanız, bu konudaki fikirlerimi biliyorsunuzdur. Burada gerekmedikçe herhangi bir cevapta bulunmayacağım. Yorumu ve kararı size bırakıyorum. İlgilerinize...

Kopya Referandumu

KOPYANIN GETİRDİKLERİ

Salim Yıldırım

Kopyaya niçin hayır diyorsunuz? Oyunlar ucuz diye mi? Yoksa vatandaş orijinal oyun alarak kazıklansın diye mi? Ben X Türk firmasının X isimli oyununu aldım (politikamız gereğince isimler şimdilik gizli tutulmaktadır-Ed). Bana ve birçok arkadaşıma göre oyun berbat. Dergide reklam verirken süsleyip püslemişler, öve öve öküz etmişler. İnsanın milli duyguları ile oynayıp para kazanmak ayıptır. Deselerdi "bu oyun böyle, bu oyun şöyle, özellikleri şu", ama o zaman işlerine gelmezdi (reklamcılığın anlamı budur zaten, boşuna üzülme-Ed.) Ben verdiğim paraya acıyorum. O paraya 10-12 adet oyun alabilirdim. Böyle hatalara düşmemek için "KOPYAYA EVET!"

İÇİMDEN GELEREK

Burçin Hekimoğlu

Nisan ve Mayıs aylarında kopya üzerinde durdunuz ve derginizin genel prensibi olarak "KOPYAYA HAYIR" diyorsunuz. (Bu dergi prensibi değil şahsi düşüncelerimizi belirtiyordu-Ed.) Ben de buna katılıyorum. Ama malesef sadece düşünce olarak. Daha doğrusu buna zorunluyum. İtiraf etmem gerekir ki benim aldığım bütün oyunlar kopya (HANÇER hariç). Benim bu oyunları yapanların emeklerini düşünmediğimi sanabilirsiniz ama düşünüyorum. Kopya oyunları satın almamın sebebi ise orijinallerin çok pahalı olması. Kopya bir oyun 15.000 TL iken, orijinal bir oyun ortalama 100.000 TL'na geliyor. Benim her ay bir oyuna 100.000 TL verebilecek kadar param yok. Harçlığım aylık 100.000 TL ama hepsini de bir oyuna veremem ki! Biraz düşünürseniz bana hak vereceksiniz ve insanların neden kopya oyun aldığını anlayacaksınız.

Bu arada, Nisan ayında bizlere sorduğunuz üç soruyu da cevaplamak isterim.

Soru 1: Kaç oyun alıp, oynamadığınız için bir kenara attınız?

Cevap: Hiç.

Soru 2: Kaç oyun virüs programları tarafından istila edildi?

Cevap: Hiç.

Soru 3: Kaç oyunu iki saat oynayıp en zevkli yerine gelince kilitlendi?

Cevap: Hiç.

Sanırım size içimi dökebildim. Devamlı kopya oyun almama rağmen, İÇİMDEN GELEREK söylüyorum ki "KOPYAYA HAYIR!".

Ve sonunda, işte sevgili bölümümüz, bölümlerin bir numarasıı...

TİYOLAR&TUZAKLAR

Tolga Kale

Herkese merhaba. Elimize tiyo geçtikçe yayınlamaya devam ediyoruz. Sakın Dört Köşe'ye mektup göndermeyi unutmayın.

LEMMINGS

Sakın Lemmings'in kodlarını tekrar yayınladığımızı sanmayın. Bunlar iki kişilik oyun için giriş kodları.

Level Password
1 JAJHLBIDMO
2 IJHLDIJCMX
3 NHLDIJADMU
4 HLDIJINEMN
5 JDIJAJLFMW
6 DIJIJLLGMP
7 IJANLLDHMM
8 JINLLDIIMV
9 JAJHMDIJMX
10 IJHMDIJKMQ
11 NMMDIJALMN
12 HMDIJINMMW
13 MDIJAJLNMP
14 DIJIJLMOMY
15 IJANLMDPMV
16 JINLMDIQMO
17 JAJHLFIBNR
18 IJHLFIJCNK
19 NHLFIJADNX
20 HLFIJINENQ

ATOMINO

Eğer hep bir level'da takıldıysanız, işte size yardımcı. Aradaki kodları bulması sizden.

Level Password
10 IDYLL
20 TAURUS
30 NEPTUNE
40 PHOTON
50 PLANKTON
60 INFERNAL
70 FOSSIL
80 POSION
90 SOUP
100 SULPHATE

THE SIMPSONS

Açılış ekranında 'COWABUNGA' yazın. Oyuna başladığınızda sonsuz hakkınız olacaktır.

LOTUS TURBO CHALLENGE II

İşte size bu mükemmel oyunun kodları:

Password
TWILIGHT: Night Course
PEA SOUP: Fog Course
THE SKIDS: Snow Course
PEACHES: Desent Course
LIVERPOOL: Motorway Course
BAGLEY: Marsh Course
E BOW: Storm Course
DEESIDE: Bir sonraki stage'e girmenizi sağlar (zaman bitmiş olsa bile).
TURPENTINE: Sonsuz zaman verir.
DUX: Gizli bir oyuna girmenizi sağlar. Mouse tuşuna basarak oyuna geri dönebilirsiniz.

FANTASY WORLD DIZZY

Hi-Score tabelasına adınızı 'IMMORTAL' olarak yazarsanız sonraki oyuna sonsuz hakkınız olur.

RODLAND

Oyuna normal olarak başlayın ve oyunu pause edin. Sonra beş kere 'HELP' tuşuna basın. Oyunu tekrar başlattığınızda hayat sayacınız çalışmaya devam edecektir. Ancak sayaç bittiğinde oyun sona ermeyecektir.

ROLLING RONNY

Oyunu normal olarak başlatın ve oyun sırasında 'C' tuşuna basın. Bu sayede Ronny yerçekiminden etkilenmez, yani Ronny artık uçabilir.

HUDSON HAWK

Oyun yüklendikten sonra 'SCIENCEFICTION' yazın. Artık oyuna sonsuz hakla başlayabilirsiniz. Eğer bu size yetmiyorsa 'Del' tuşuna basarak level atlayabilirsiniz.

SWITCHBLADE II-CHROME GAME

Açılış ekranında 'LEVEL' ve gitmek istediğiniz level'ın numarasını yazın. 'CHROME' yazarsanız diğer oyuna geçebilirsiniz. Gizli oyunun levellarına geçmek için aşağıdaki password'leri kullanabilirsiniz.

Level	Password
1	Gerek Yok
2	TRUTH
3	JELLY
4	STORY
5	CLOUD
6	MOUSE
7	HUMAN
9	PAPER
10	EARTH
11	SPACE
12	GENAM
13	APPLE
14	JUICE
15	CHESS
16	WORLD
17	AUDIO
18	LOGIC
19	TITLE
20	VENUS

LOGICAL

Ekran editörüne girmek için "THE FINAL CUT" (boşluklar dahil) yazın. Artık bilmecelerinizi kendiniz hazırlayabilirsiniz.

FINAL FIGHT

Ekrana 'Not so fast Mike, turn on your TV' mesajı gelince 'HELP' tuşuna basın. Artık görevinize sonsuz enerjiyle devam edebilirsiniz. Ayrıca '+' tuşuna basarsanız Mad Gear çetesinin bütün elemanları ekranda kaybolurlar.

THE GODFATHER

Oyuna normal olarak başlayın ve oyunu pause edin. Tek yapacağınız 'Pizza Hut' yazıp oyunu yeniden başlatmak. Artık ölümsüzsünüz.

Sırada Özcan Özköker arkadaşımızın tiyoları var. Gönderdiği tiyolar için teşekkürler Özcan.

TURRRICAN II

'HELP' tuşuna basıp müzik menüsünden 1. müziği seçin. '4', '2' ve 'ESC' tuşlarına iki kere basın. Artık ölümsüzsünüz.

KILLING GAME SHOW

Oyun replay yaparken 'HELP' tuşuna basın. Oyuna kaldığınız yerden 5 hakla devam edersiniz.

CHASE HQ II

Açılış ekranına 'garden' yazın ve zamanınız azalınca 'T' tuşuna basın. İşte size Extra Time.

SLY SPY

Skor tablosunda adınızı '007' ve "SHAKEN NOT STTIRRED' olarak yazın.

OOPS UP

İşte size en son level'ın kodu: 4799

TEST DRIVE II

Legel geçmek için 'G' tuşuna basın.

FINAL FIGHT

Oyunu sonsuz hakla oynamak için tek kişi oynayın ve her adamı birer kez seçin.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Etapları kolayca geçmek için Player 1: 'Del' tuşuna, Player 2: 'Help' tuşuna basabilir.

TOK I

Level 7'nin devini geçmek için devin zırhını parçaladıktan sonra yanına gelip düğmeye basarak karnının üstüne doğru ateş edin ve prensesinize kavuşun.

Şimdi sırada Hikmet Akbayтuğan arkadaşımızın sorusu var.

Eye Of The Beholder I'de örümceklerden asıl kurtulabilirim ve zehirlerinin panzehir formülleri nerede?

Örümceklerden kurtulmanın en iyi yolu onları öldürmektir(!). Bunu büyüyle veya kılıçlarınızla yapabilirsiniz. Eğer büyülerinizi fazla harcamak istemiyorsanız karşınıza bir örümcek çıkar çıkmaz ona arka arkaya vurmalısınız. Bu sayede onlar sizi zehirleyemeden öleceklerdir. Örümceklere karşı en iyi büyüler kısa menzilli büyüler ve Fireball'dur. En iyisi bir örümcekle karşılaştığınızda ona vurun ve bir kare kenara çekilin. Yanınıza geldiğinde onun vurmasına fırsat vermeden bir daha vurun ve yine kenara veya geriye bir kare kaçın. Eğer bir parti üyesi zehirlenmişse cleric'inizin slow posion büyüsünü kullanarak zehirin etkisini zayıflatın ve etraftaki bütün örümcekleri temizleyin. Bu arada etrafta panzehir şişeleri de bulmuş olmanız gerek. Bunları hemen kullanmayın, çünkü başka bir örümcek gelip party'nize yeniden saldırabilir ve bu sayade iksiri boşu boşuna harcamış olursunuz. en iyisi bu iksirleri örümceklerle tamamen işiniz bittikten sonra kullanmaya bakın çünkü bunlardan bolca yok.

Sırada Elif Alpar'ın gönderdiği tiyo var. Kusura bakma Elif, ben Beşiktaşlı değilim.

WOLFCHILD

Oyuna başladığınızda hemen sağınızdaki sandığı almayın. Kurt adam olup geri dönün ve o zaman alın. Bu şekilde Extra silah kazanabilirsiniz.

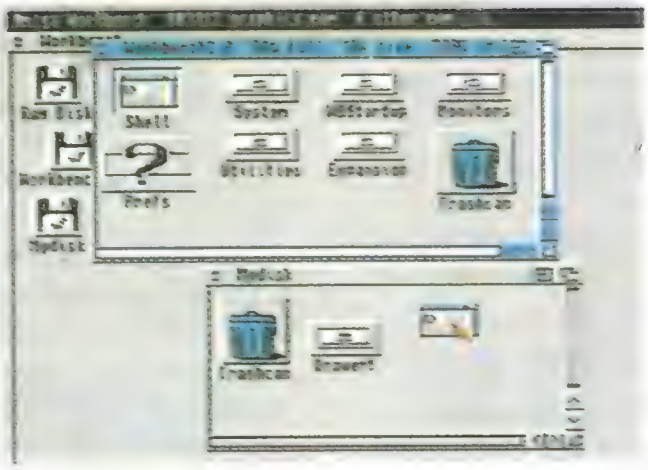
Üçüncü level'da zincirli yeri geçince kurt adamlık küresinin altındaki taşları yokedip o boşlukta zıplayın. Tüm taşlar zemine kadar kırılacaktır. İşte size Extra hak.

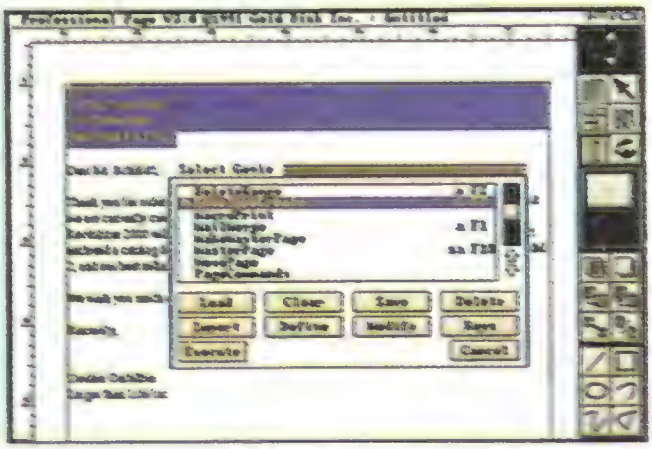
Evet arkadaşlar. Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay daha çok tiyo ve tuzakla buluşmak üzere hoşçakalın.

Neden ARexx?

Herhalde artır AREXX'in adını duymayanınız yok denecek kadar azdır. Pekçok yerde kullanıldığını, giderek yaygınlaştığını biliyorsunuzdur. Peki ama neden Arexx?? Üstelik bu Arexx nedir? BASIC gibi bir programlama dili mi? Yoksa sadece programlar arasında iletişimi sağlamaya mı yarar? Arexx bunlardan çok daha fazlasıdır. Biz de bu yazımızda ise ARexx'in ne olduğunu ne için kullanıldığını ve önemini anlatmaya çalışacağız.

ARexx çalışan programlar arasında iletişimi sağlamaya yarayan genel bir programlama dilidir. Yalnız ARexx ile yazılan programlar ('script'ler) kendi başlarına çalışmazlar, daha çok ARexx arabirimi olan programların kontrolu için kullanılırlar. ARexx programı normalde sizin menüler veya ikonlar yardımıyla yapacağınız işin otomatik olarak yapılmasını sağlar. Temel ARexx programı diğer programlama dillerindeki gibi genel komutlardan oluşur. Yanlız iletişim kurduğunuz programın kendine özgü fazladan ARexx komutları da olabilir. Bu komutlarla programın işlemlerinin hepsine veya belirli bir kısmına ulaşılmasına izin verilir. Bazı programlarda ARexx programlarınızı bir kelime işlemci ile yazıp CLI'dan çalıştırmanız gerektiği gibi bazıları ise kendi içlerinde ARexx programlarınızı (makrolarınızı) yazıp, düzeltip, çalıştırmanızı sağlar.





Bu arada ARexx'in en büyük iyiliği de çok program tarafından kullanılması sayesinde standart bir makro dili haline gelmeye başlamasıdır. Makrolar sistemin donanımını ve işletim sistemini kontrol eden ana programın çalışmasını kontrol eden ve yönlendiren küçük programcıklardır. ARexx'in bir standard haline gelmesinin en büyük faydası, kullanıcıların her program için ayrı bir makro dili öğrenme zorunluluğundan kurtulup, bunun yerine her program için ekstra birkaç komut öğrenmekle bu işi kolayca hallede-

bilmeleridir. Herhangi bir programlama dili ile uğraşmamış bile olsanız ARexx'i kolayca öğrenebilir en azından pekçok işinize yarayacak küçük makrolar yazabilirsiniz. ARexx'in en güzel özelliklerinden biri değişkenlerin belirli bir tipi olmamasıdır (numeric, alfanumerik...). Derleyici bütün değişkenleri string olarak saklar ve gerektiği zaman çevirimleri yapar. Böylece değişkenleri kullanmadan önce tanımlama zorunluluğu ortadan kalkar. Ayrıca INTERPRET komutu da herhangi bir karakter stringini bir program parçasıymış gibi çalıştırabilmenizi sağlar. Böylece karışık programcılık problemlerine kısa bir çözüm bulmuş olursunuz.

Bir örnek olarak ARexx arabirimi olan hayali bir masaüstü yayıncılık aprogramı düşünelim. Bu program yardımıyla merdiven basamakları şeklinde dizilmiş 6 kutudan oluşan bir sayfa yaratmaya çalıştığınızı varsayalım. Normalde, 6 kutuyu tek tek menüden bir seçim yapıp (kutu çizimi), bir kullanıcı penceresini kullanıp, mouse'unuz yardımıyla gerekli yere yerleştirmeniz gerekecektir. Bu işi yapacak bir ARexx makrosu yaklaşık olarak şöyledir:

```
do konum = 1 to 6
textbox konum*4,20+konum*4,6,4
end
```

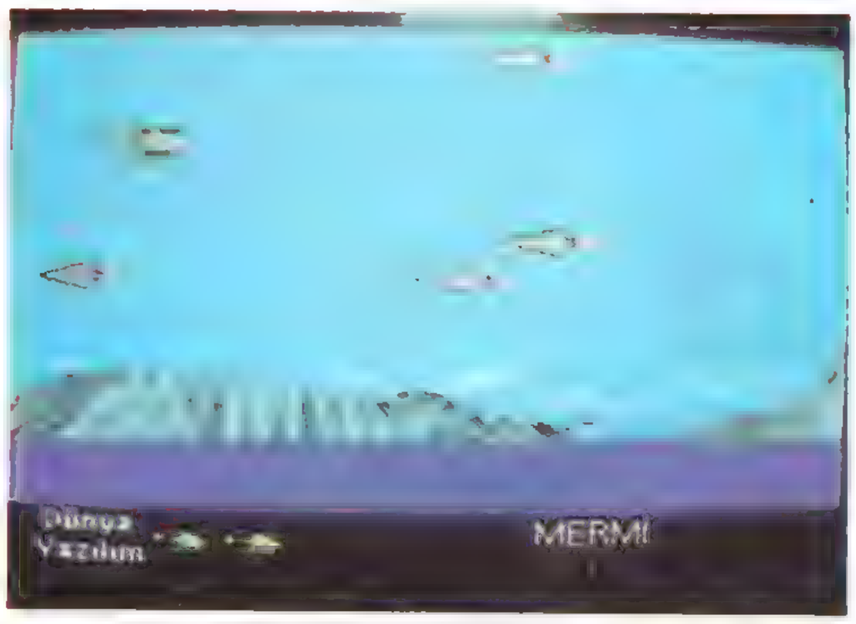
Yukarıdaki makroda textbox bizim hayali masaüstü yayıncılık programımızın anladığı bir komuttur; bu komut verileri girilmiş olan noktada bir kutu yaratır. Buradan kutunun yeri konum adlı değişkene bağlı formülle verilmektedir ve komut her seferinde değişik bir yerde kutu yaratacak şekilde 6 kere çalıştırılacaktır (do döngüsüne teşekkürler.) Bu yol elle yapmaktan kolay olduğu gibi, belki de mouse yardımıyla tam veremiyeceğiniz kutu aralıklarının sabit olmasını sağlar. ARexx makrolarının başka bir güzelliği de esnekliklerdir, yani sadece birkaç rakamı değiştirerek kutuların sayısını arttırabilir, değişik pozisyonlarda kutular açabilirsiniz.

Standart bir makro dili olmaktan öte ARexx programların iletişimin sağlamasıa ile de pekçok kolaylık getirir. Masaüstü yayıncılık programındaki bir makro ile bir çizim programından HAM modundaki bir resimi yükleyebilir, değişik boyutlara getirebilir ve dökümanınızda kullanabilirsiniz. Bu da multitasking'in faydalarından biridir.

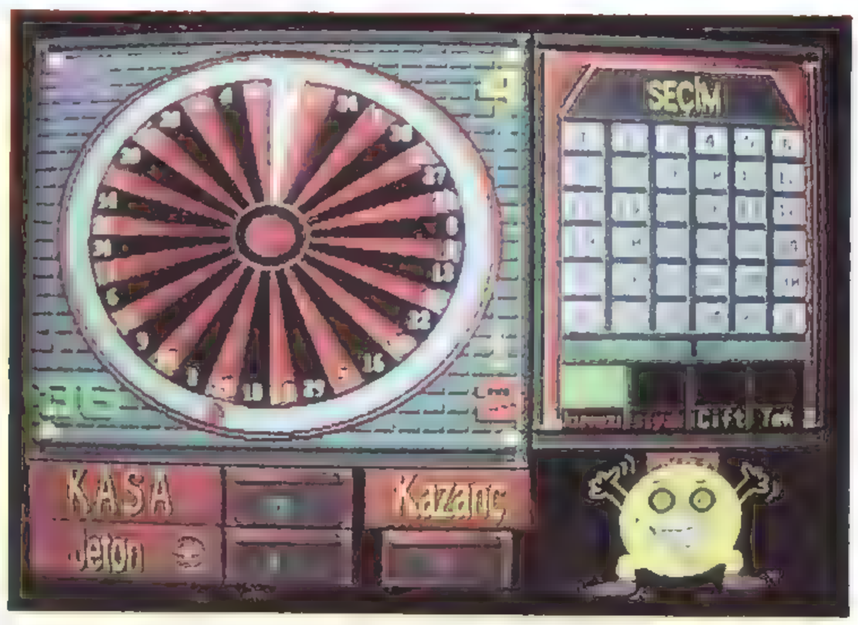
Evet artık ARexx'in neden ve nasıl kullanıldığını biraz anladınız. ARexx hakkında daha fazla bilgi edinmek için Berktan Bestel arkadaşınızın yazısından faydalanabilirsiniz.

GÖZLEM BİLGİSAYAR'dan
SÜPER YAZ KAMPANYASI
PEŞİN VEYA TAKSİTLERLE
Commodore
AMIGA
✓ ARTIK SİZİN DE BİR BİLGİSAYARINIZ OLSUN
✓ YARATICILIĞINIZA SINIR TANIMAYIN
TELETEKNİK * YETKİLİ SATICISI VE * YETKİLİ SERVİSİ
GÖZLEM BİLGİSAYARDA TÜM COMMODORE ÜRÜNLERİ İÇİN
YAN ÜRÜNLER VE TÜM SORULARINIZ İÇİN CEVAPLAR VAR!
BİR TELEFON YETERLİ (4) 4353090-4353091
*Telefonla veya mektupla siparişlerinizde bilgisayarınızın modelini ve kullandığınız yan ürünleri mutlaka belirtiniz.
*Ücretsiz liste isteyiniz.
GÖZLEM BİLGİSAYAR
BAYINDIR SOKAK 5/12 (ZAFER ÇARŞISI ARKASI)
TEL:(4) 4353090-91
FAX:(4) 4340813
YENİŞEHİR/ANKARA

TÜRKİYE'DE İLK DEFA
TÜRKÇE 6 OYUN BİR ARADA

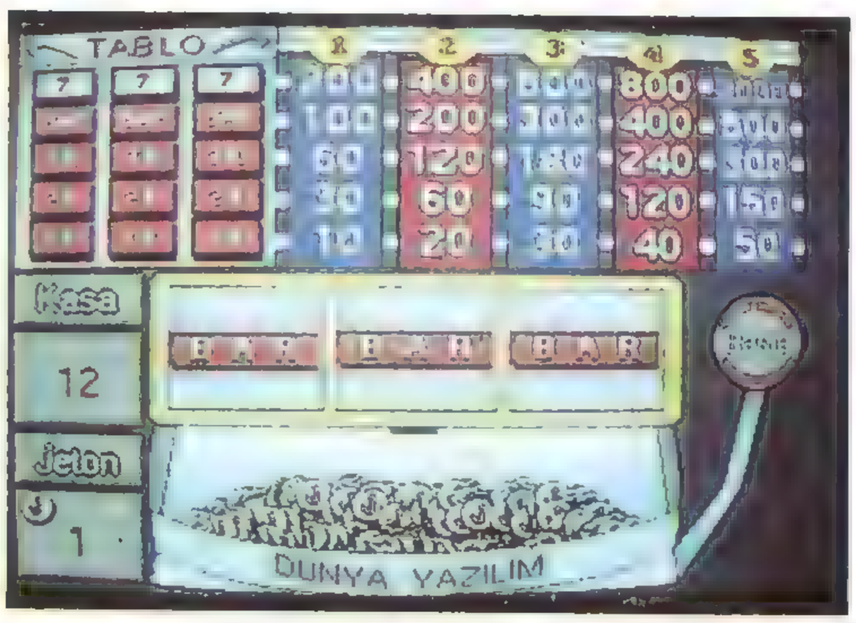


KOBRA 2000
Zaran Ülkesini koruma görevi size verilmiştir. Savunmanızı emrinizdeki 5 KOBRA 2000 helikopteri ile yapmak zorundasınız.



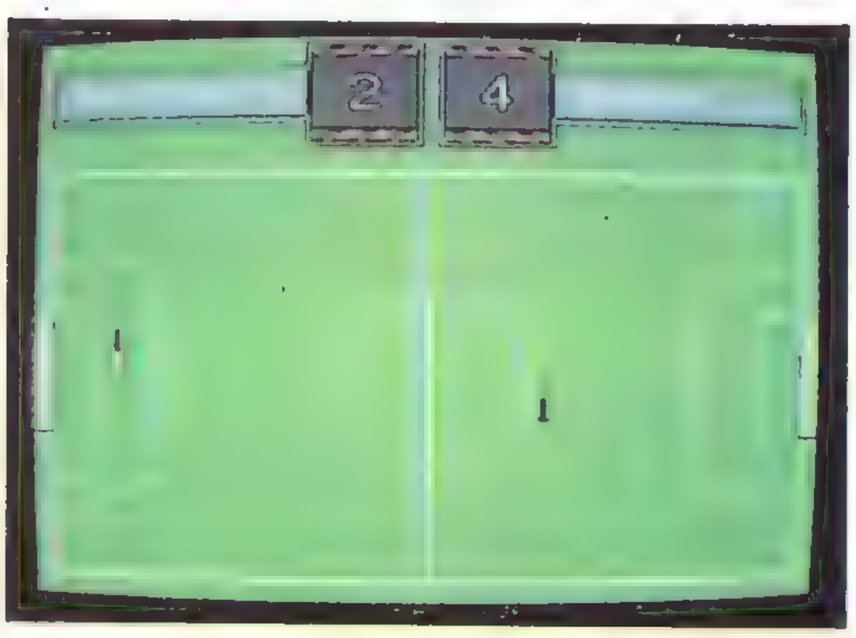
RULET
Kumar dünyasından bir çizgi. Deneyin seveceksiniz.

FURONİ
Dikkatinizi ve refleks gücünüzü ölçebileceğiniz bir oyun Eğlenceli dakikalar geçirebilirsiniz.



TEK KOLLU HAYDUT
Çok kazanmak için üç şekil bir arada olmalıdır. Tabiki önce şans.

OLMADI BAŞTAN
Dikkat gerektiren bir oyundur. Çevirdiğiniz taşların arkasındaki resmi hafızanızda tutmalısınız. Zamanınız sınırlıdır. DİKKAT !



GOOL
Takımlar iki sembol ile temsil edilmektedir. 1992 yılı Türkiye 1. lig takımları seçiminize sunulmuştur.

GENEL DAĞITIM:
NOKTA
DIŞ TİCARET ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.
TUNALI HİLMİ CAD. KUĞULU İŞHANI A BLOK NO: 123/45 KAVAKLIDERE
06700 * ANKARA TEL : (4) 427 75 22 * FAKS : (4) 427 28 03

SEÇKİN BİLGİSAYAR SATICILARINDA BULABİLİRSİNİZ

Legend

Kemal Sanlav

Yazın sıcaklarını iyiden iyiye göstermeye başladığı şu günlerde eminim okulların da kapanmasıyla bilgisayarların tozlanmış tuşları yeniden işlerliğini kazanmaya başlamıştır. Oyun piyasasında kış aylarında görülen dalgalanmalar yerini yavaş yavaş belli bir düzene terk etmekte. Birçok Software firması hazırladıkları son bombaları içinde bulunduğumuz şu yaz günlerine sakladı. Artan trafik nedeniyle bizler de seçimlerimizde daha çok titiz davranmaya çalışır olduk. Elimize geçen oyunların içinden yaptığımız seçimlerde ağırlıklı olarak en çok konuşulan oyunları seçmeye özen gösteriyoruz. Durum böyle olunca listemize giren oyunlar hakikaten kaliteli oluyorlar. Aynen birazdan tanıtacağımız Legend gibi...

AMIGA'nın ve dolayısıyla diğer bilgisayarların hiç eskimeyen ve bu gidişle de hiç eskimeyecek olan bir oyun türü var. Bu oyun türü F.R.P.'den başkası değil. Bir Shot-em Up ustasının hiç mi hiç beğenmediği ama maceracıların başından kalkmadığı bir tarz olan bu tip oyunlar son zamanlarda bir kez daha gündeme geldi. en son Eye Of The Beholder ile karşımıza çıkan F.R.P. tarzı oyun şimdi de Türkçe karşılığı efsane olan Legend ile karşımızda.

Bu tip oyunları oynayan arkadaşlar genel özellikleri çok iyi bilirler. Klasik olarak dört adamı oyun öncesinde kendimiz için seçeriz. Oyun boyunca bu adamlarla savaşıp zaferler kazanırız. Bazen çeşitli şeyler alarak ya da satarak büyü bile yapabiliriz. Legend'te de aslında olaylar bundan pek farklı değil. Ne varki bir özellik oyunun çok değişik bir düşünce ile hazırlandığını gösteriyor. O da şarkılar yardımıyla büyü yapabilmesi. Bunun nasıl gerçekleştiğini yazının ilerleyen bölümlerinde göreceksiniz. Oyunda ilerlemek için ekrana mouse yardımıyla kliklemeniz gerekecek. Dört kişi ile başladığınız oyunda ilk olarak elinizde hiçbir şey olmayacak. Bu şekilde krallığın topraklarında gezineceksiniz. Oyunda hazırlanan şehirlere girdiğinizde çeşitli şeyler satın alarak gücünüzü arttırabilirsiniz. Bu şehirlere konuşlandırılan koruma güçleri arasında büyük farklılıklar oluşabilmekte. Bazı şehirlere kolaylıkla girebilmenize rağmen bazılarına giriş bir hayli zor olmakta. Düşman kuvvetleriyle karşılaştığınızda bilgisayarınız size iki seçenek sunacaktır. Bunlardan ilkinde kimseye görünmeden kaçabilirsiniz. İkincisinde ise bu kuvvetlere karşı mücadele vereye razı olursunuz. Oyunun ilk bölüm-

lerinde bunu pek tavsiye etmem. Çünkü adamlarınızın güçleri henüz tam olarak iyi olmadığından bu savaşları kaybetme yüzdeniz yüksek olabilir. Yeri gelmişken bu yerleşim birimlerinden birkaç cümle ile söz etmek istiyorum.

Apothecary: Oyun boyunca karşılaşacağınız kapılar sizin için büyük problem olacaklardır. Bunları açmanın en iyi yöntemi güçlü bir büyü yapmaktan geçer. Bu tür büyüleri ve bazı eşyaları buradan sağlayabilirsiniz.

Tavern: Oyunun en ilginç sahnelerinin yaşandığı bu kısımda bazı casuslardan bilgiler alacaksınız. Bir parça dolaştığınızda size savaş anında gerekecek olan melodileri öğreten kişiyi bulabilirsiniz. Bunun için para durumunuzun çok iyi olması gerekiyor. Keza bazı şarkıların değeri 500 altına kadar ulaşabilmekte.

Artificer: Oyun boyunca üzerinizde taşıdığınız ve size yükten başka bir yararı olmayan eşyalarınızı satabileceğiniz en iyi yerlerden biridir. Ayrıca kıyafetinizi değiştirmek istiyorsanız buradan değişik kılıklar temin etmeniz de mümkün.

Holy Temple: Bir nevi 'Reborn' olayının yaşandığı burada, ölen ya da güçleri azalan adamlarınızı yeniden hayata döndürebilirsiniz. Alacağınız ilaçlarla Hit Point'inizin de artacağını göreceksiniz.

Guild: Oyun boyunca bulunması oldukça güç olan hazineleri burada bulabilirsiniz. Ayrıca isim değişikliğini yapmak istiyorsanız tam yerine geldiğinizden şüpheniz olmasın.

Blacksmith: Bu demirciler sizler için en iyi silahları yapmaktadırlar. Silah değişikliği yapmak gibi bir amacınız varsa buraları kaçırmayın. Ayrıca silah satmak için de bundan iyi bir yeri bulamazsınız.

Oyunu oynarken savaş esnasında, yazımın başında da dediğim gibi iki seçeneğe sahipsiniz. Bunlardan Try To Hide ile oradan uzaklaşabilirsiniz. Attack ile düşmana saldırabilirsiniz. Bu savaş anları hepimizin alıştığı FRP görüntülerinden biraz değişik. Ekrandaki sol bölümü kullanarak hangi adamla mücadeleye girişeceğinizi seçebiliyorsunuz. Mesela bir büyücüyle savaşa başlamak istediğinizde hemen ilaçlarla dolu bir kap ekrana yansıyacaktır. Bunları karıştırarak büyü yapabilirsiniz. Ekranın sağ üst köşesinde büyünün çeşidini seçmeye yarayan seçenekleri göreceksiniz. Büyü yapmak için uygun ilaçları seçmeniz gerekecek. Şayet uygun ilaçlarla hazırlanmamış bir büyüyü kullanırsanız hiçbir sonuç elde edemezsiniz. Büyü için ilk olarak ekranın sağ üst köşesindeki seçeneklerden birini işaretleyin. Daha sonra ekranın hemen altından üç çeşit nesne seçin. Sağdaki karıştırma kabının içinde karıştırdıktan sonra dökün.

Savaş ekranından Hide In Shadow ile karakterinizi bir gölgeye dönüştürebilirsiniz. Böylelikle rakibinize karşı direncinizi arttırmış olursunuz. Bardish Melody ile daha önce öğrendiğiniz bir şarkı ile büyü yapabilirsiniz. Ekranın üst tarafında eli kağıtlı bir yaratık göreceksiniz. Savaş anında çok sıkışırsanız bu yaratığa kliklemek koşuluyla o alandan firar edebilirsiniz. Bu seçeneği çokça kullanacağınızı tahmin ediyorum. Yine bu ekranda oyun süresince karakterlerin özelliklerini değiştirebileceğiniz bölüm bulunmakta. Bu bölüme girdiğinizde hemen alt kısımda sahip olduğunuz eşyalar bulunmakta. Bu eşyaları kullanabilmeniz için o eşyanın çevresinin kırmızı renkte olması gerekmekte. Bu kısımdan F10 tuşunu kullanarak oyunu kaydedebilmeniz de mümkün.

Savaş ekranının hemen sağ tarafında bir horoz şekli yer almakta. Bu seçenek de sizi oyunun temposundan bir parça uzaklaştıracaktır. Savaş anında aşırı bir kalabalıkla karşı karşıya kaldığınız bir an olursa bu seçenek yardımıyla bir diğer ekrana geçebilirsiniz. Hemen bu seçeneğin üstünde işaret gidiş yönlerinin değişmesini sağlayacaktır. Şehirlere ilk girdiğiniz anda karşınıza çeşitli seçenekler çıkacaktır. Bunlardan sol üstteki elinizde bulunan toplam parayı adamlarınıza eşit olarak bölüştürür. Sol alttakini kullanarak o anki paranın tümünü lidere teslim edebilirsiniz.

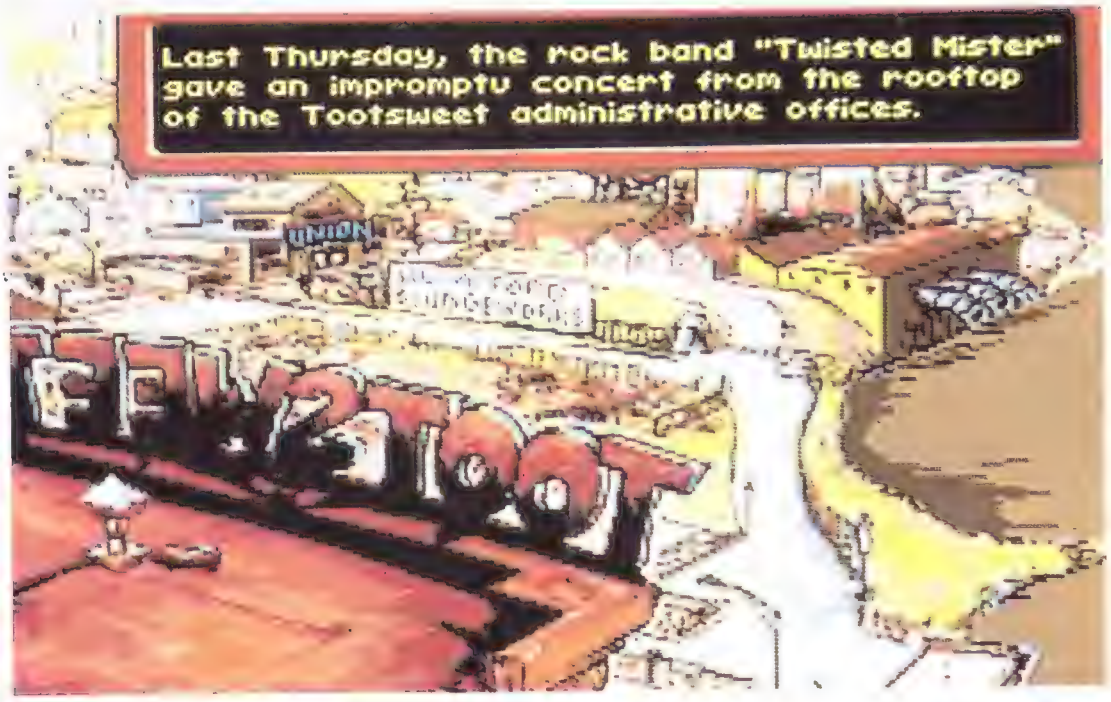
Legend hakkında aslına bakarsanız yazılacak daha çok şey var. F.R.P. tarzı oyunlardan hoşlanan arkadaşlar böylesine değişik ve değişik olduğu kadar da ilginç bir oyunu umarım kaçırmayacaklardır. Şayet bu tarz oyunları daha önce oynamadıysanız Nemesis'in ürettiği bu iki disketlik oyun ile buna başlayabilirsiniz. Gelecek ay tekrar birlikte olmak dileğiyle şimdilik hoşçakalın...

%82

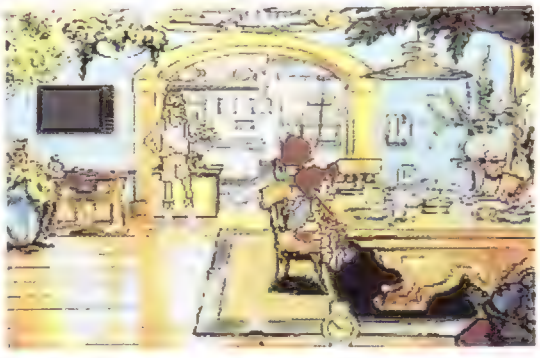
Willy Beamish

II. BÖLÜM

Ercüment Sezer

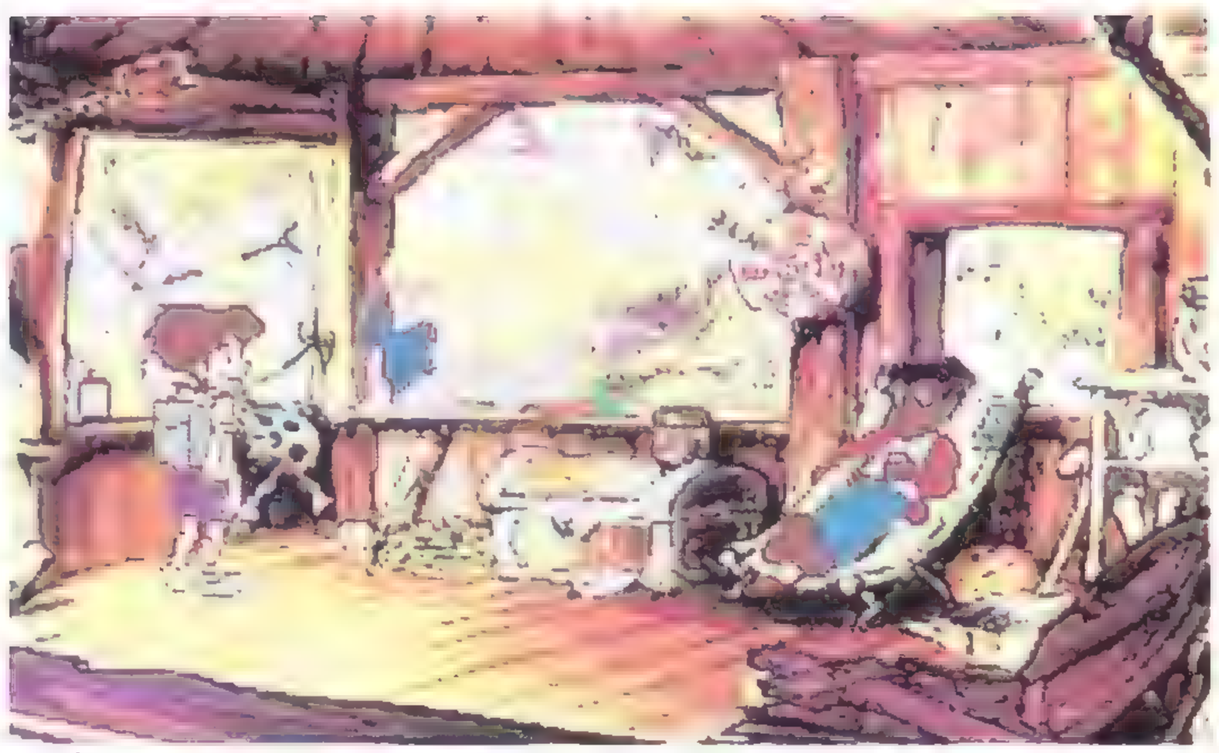


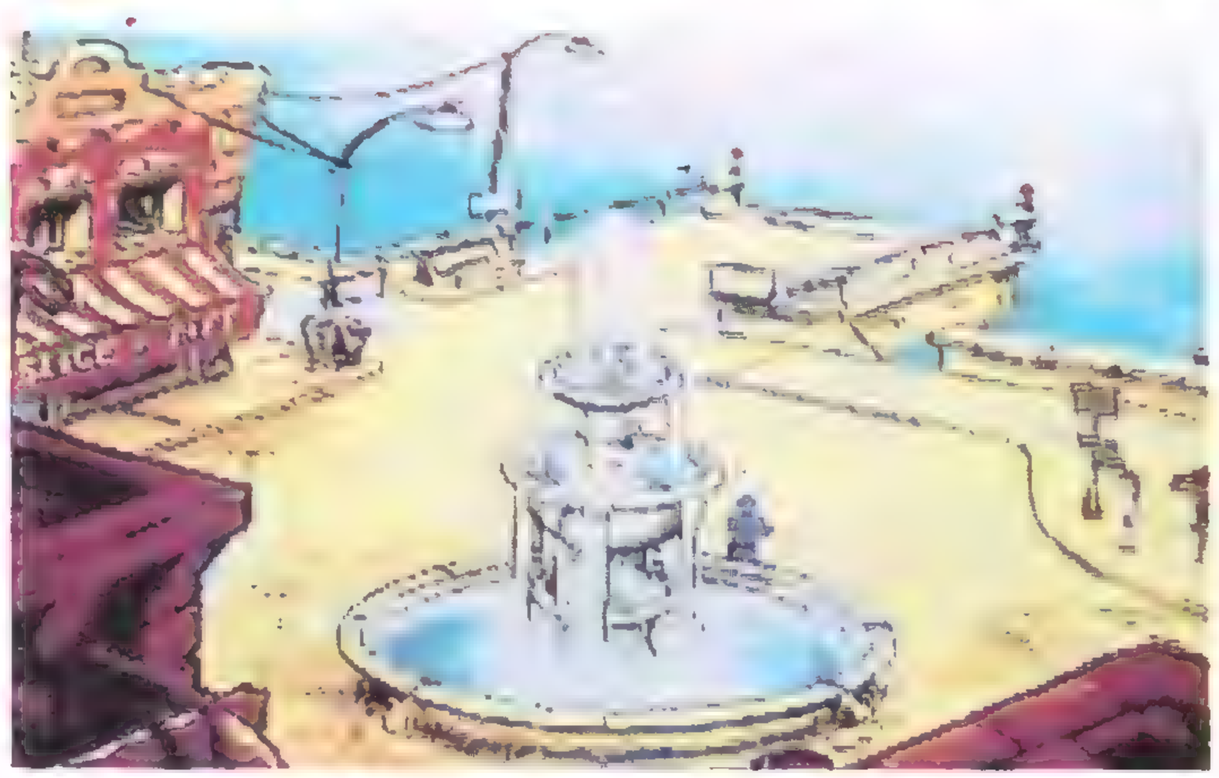
Geçen ay afacan Willy'i heyecanlı ve tehlikeli bir maceranın tam ortasında bırakmıştık. Okullar kapanıp yaz gelinceye kadar her şey normaldi. Fakat şu son üç günde pekçok şey olmuştu. Babası esrarengiz bir firmada iş bulmuştu. Nintari yarışması için para kazanmak umuduyla girdiği kurbağa yarışmasında kurbağalar yine esrarengiz bir şekilde kaybolmuştu. Ve son olarak, nöbetçinin elinden zar zor kurtulmuş ve iri yarı bir adamın yüzüne pompa fırlatmak zorunda kalmıştı. Artık ne dolaplar döndüğünü öğrenmemiz gerekiyor. Şu anda elinizde afisten aldığınız kart olmalı. Şimdilik onu cebinize koyun ve doğru iskeleye gidin. İskelede sizi bekleyen bir deniz motosikleti var. Hemen motosiklete (ikonu motosikletin üzerine getirdiğinizde ok işareti belirecek) atlayın ve ekranın en sağ köşesini klikleyin. Şu



anda daha önce gidemediğiniz malikanenin önündesiniz. Hemen malikaneyi klikleyin. Horul horul uyuyan nöbetçinin yanından sıyrılıp içeri girdiğinizde bir papağanla karşılaşıyorsu-

nuz. Papağanla konuştuğunuzda karşınıza seçenekler çıkıyor. Genellikle ikinci sıradaki seçeneği seçin. Papağanla konuşmanız bittiğinde pekçok şey öğrenmiş oluyorsunuz. Papağanın dediğine göre bu şirket kadına kocasından kalmış. Kadın çok hırslı, paragöz ve en önemlisi para uğruna yapamayacağı şey yok. Sevgilisi Louis'le birlikte hiçte iyi şeyler planlamıyorlar. Vakit kaybetmeden başlarının ezilmesi gereken iki hamamböceğinden başka bir şey değiller. Hemen sağ taraftaki girişi klikleyin. Burası yemek odası. Karşı tarafta kadın sevgilisiyle beraber atçılık! oynuyor. Hani olur ya, biri diğerinin üzerine binez ve dıgı dıg! dıgı dıg! sesler çıkararak oynanır, işte ondan. Şimdi onları bırakın ve masa üzerindeki sarı kadehi alın. Daha sonra masa örtüsünü klikleyerek üzerindekileri devirmeden bir anda çekin. Yine papağanın olduğu girişe gelin ve çantanızdan masa örtüsünü alarak soldaki zırhın ayakları dibine klikleyin. Daha sonra zırhın elini klikleyin ve zırhın parçalanmasını sağlayın. Eğer bu işlemi masa örtüsünü kullanmadan yapsaydık büyük bir gürültü kopardı. Zırhın başlığını ve içinden çıkan kağıtları alın. Bu kağıtlar ilerde çok işimize yarayacak. Yemek salonuna gelin ve yine solu klikleyerek mutfağa gelin. Mutfağa girince yarışmaya katılan bütün kurbağaların ve sevgili Horby'nizin bir ahçı tarafından hareketli bir banta asılmış olduğunu göreceksiniz. Ahçının niyeti kötü, kurbağaları yemeklerde sos olarak kullanmaya kararlı. Hemen çantanızdan kadehi alın ve ahçının önüne klikleyin. Bu işlemi yaptığınızda Willy kadehi fırlatıyor ve çıkan gürültü ahçının ilgisini çekiyor. Ahçı kadın şu anda gürültünün nereden geldiğini anlamak için etrafına bakınıyor. Siz hemen bu fırsattan yararlanın ve ahçının arkasına (ikonu ahçının arkasına getirince ikon EXIT halini alıyor) geçin. Ocaktaki tavayı klikleyin ve tavayı kazanın sağ tarafına klikleyin. Willy tavayı alıyor ve içindeki kızgın yağı kazanın sağ tarafına yere döküyor. Artık hareket ettirebiliriz. İkonu kazanın soluna getirdiğinizde ikon ok şeklini alıyor. Klikledığinizde Willy kazanı biraz ettirmeyi başarıyor. Daha sonra tekrar girişe dönün. İkonu hareketli bantın en başına getirdiğinizde ikon yine ok şeklini alıyor. Sol button'u klikledığinizde Willy banta tutunarak tam ahçının önüne geliyor. Willy'i bir anda önünde gören ahçı kadın bir çığlık atarak geriliyor ve kazanın üstüne düşüyor. Kadın kazanın üstüne düştüğünde sıkışıp kalıyor ve bağırmaya başlıyor. Kadını bir an önce susturmanız gerekiyor. Çantanızdan zırhın miğferini alın ve kadının kafasını klikleyin. Miğferi kadının kafasına geçirince kadını halletmiş olduk. Şimdi, kontrol panelinde iki düğme var. Sol taraftaki bantın dönmesini daha da hızlandırıyor. Öyleyse bizim aradığımız düğme sağ düğme. Sağ düğmeye bastığınızda bütün kurbağalar serbest kalıyor. Fakat gürültüye yetişen Liana ve sevgilisi sizi yakalıyor. Liana ve Louis'in zevkle baktığı akvaryumdaki sandık açılınca, içinden elleri ayakları bağlı olarak Willy çıkıyor. Normalde burası Willy'nin ölüm sahnesi. Fakat son anda Horby ve Turbo kurbağa iplerimizi çözerek kurtulmamızı sağlıyor. Siz havuzdan çıkarken babanızın yakalandığını gösteren bir demo seyrediyorsunuz. Artık bu macerayı sonuna kadar sürdürmeniz için önemli bir sebep var. Ne yapıp edip babanızı kurtarmalısınız. Havuzdan çıktığınızda malikanenin önündesiniz. Yine yarışmanın yapıldığı şehri klikleyin. Şehre vardığınızda motosikletten inmeden önce, büyüteçle motosikleti inceleyin. Motosiklette bir teyp var. Teybi alın ve iskeleye çıkın. Şimdi Golden Bowl'a girmeniz gerekiyor. Fakat kapıda duran Ray içeri girmenize izin vermiyor. Bir yolunu bulup onu kapıdan uzaklaştırmalıyız. Vakit kaybetmeden telefon kulübesinin bulunduğu ekrana gelin ve kulübeye girin.





İçeri girdiğinizde teybi telefonun yanındaki çıkıntının üzerine koyun. Daha sonra ahizeyi alın ve teybin üzerine koyun. RECORD düğmesine bastıktan sonra (ışığın yanması gerekiyor) 432 74 46 nolu telefonu arayın. Burası astronomi hakkında bilgi veren bir santral. Oldukça ilginç bir konuşma. Bu telefon bizim 900'lü telefonlar gibi hizmet veriyor. Yani sadece dinliyorsunuz. Konuşma bittiğinde bütün konuşma kaydedilmiş oluyor. Şimdi 342 34 03 nolu (Golden Bowl) telefonu arayın. Willy telefona çıkan barmenden Ray'i çağırmasını istiyor. Ray telefona gelince PLAY düğmesine basın. Ray telefonda astroloji merakını giderirken, hemen Golden Bowl'un önüne gidin ve içeri girin. Ray şu anda telefonda olduğu için kapının önünde kimse yok. İçeri girdiğinizde barmen sizinle tartışmaya başlıyor. Adam susunca çantanızdan lottary biletini alın ve adama verin. Barmen bileti görünce sizinle uğraşmaktan vazgeçiyor. O sırada televizyonda kazanan lottary bileti açıklanıyor. Kazanan bilet bizim barmene verdiğimiz bilet çıkınca barmen havalara zıplıyor, bize de başımızı duvardan duvara vurmak kalıyoruz. Kazanan açıklanınca ortalık bir anda karışıyor. Siz bu karışıklıktan yararlanıp sol tarafınızda bulunan takvimi alın ve Ray'a yakalanmadan dışarı çıkın. İşçilerin grev yaptığı fabrikanın önüne gelin. İçeri girmek isteyince bize engel oluyorlar. Yine çantanızı açın ve Golden Bowl'dan aldığınız takvimi işçiye verin. Onlar dergiyi alınca sizinle ilgilenmekten vazgeçiyorlar. Kapıdaki bekçiye ofisten aldığınız kartı verin. Artık içerdesiniz. Fakat siz içeri girdikten sonra içeri bir ayı giriyor. Bu herif sizi

yakalaması için yollanmış kiralık katilin biri. Bundan sonra son derece hızlı davranmalısınız. Şu anda bulunduğunuz yerde biribirleriyle konuşan ve henüz sizi farketmeyen iki nöbetçi

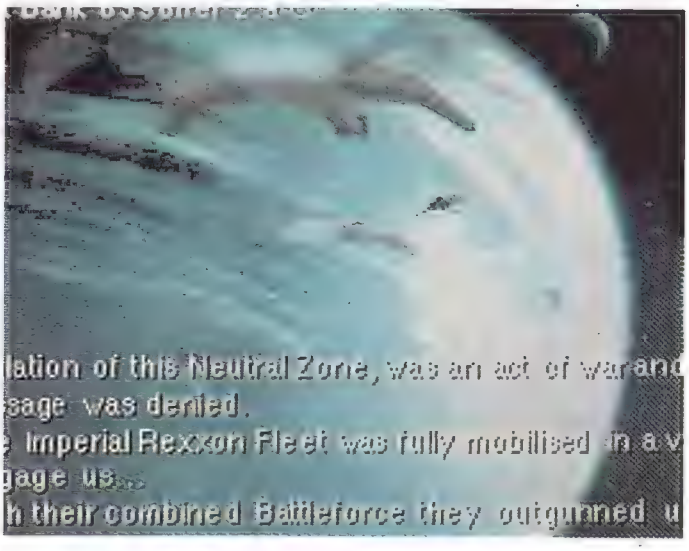
var. Karşıda ise bir kontrol paneli var. Kontrol panelini klikleyin. On-off düğmesini kapatan kapağı kaldırın. Düğmeyi on durumuna getirin. Daha sağ taraftaki renkli düğmelere aşağı-yukarı-orta-yukarı sırasında basın. Bu ipucu zırhın içinden aldığımız kağıtlarda yazıyor. Patform sol tarafta kayınca vakit kaybetmeden o tarafa kaçın. Bu kez yine bir kontrol panelinin önündesiniz. Kontrol panelindeki şalteri indirin ve tam nöbetçiler ekrana girdiği sırada ekrana AIR yazarak ENTER tuşuna basın. Bilgisayara bu komutu girince nöbetçilerin üzerine garip bir duman püskürtülüyor ve aşağı düşüyor. Nöbetçiler safdışı kaldıktan sonra bilgisayara bu kez TRAM komutunu girin. Bir boru sizi hareketli bantların bulunduğu bir ekrana alıyor. Willy bantın üstüne düşer düşmez koşmaya başlıyor. Fakat tam tepede kiralık katil duruyor. İki kere eğilip kalktığınızda adam size şapkasını fırlatıyor. Şapka tam size doğru geldiğinde eğilin. Üzerinizden geçen şapka bantın sonunda yere düşüyor. Hemen şapkayı alın ve (sağ button'a iki kere basın) hedef ikonuyla şapkayı adama fırlatın. Şapka adama çarpınca yere düşüyor ve bu beladan da kurtulmuş oluyoruz. Kontrol size geçince sağ tarafınızdaki inip kalkan alete tam kalktığı sırada atlayın. Daha sonra yanındakine ve son olarak da garip bir araca atlayın. Bu araç korku tünelindeki arabalara benziyor. Şu anda birçok girişi olan iki labirentteyiz. Labirentteki doğru yolu deneyerek bulmanızı tavsiye ederim. O kadar güzel espriler koymuşlarki oyuna, denemeden geçmenizi istemedim. Araba ancak sağa, sola ve ileri hareket edebiliyor. Doğru yolu bulduğunuzda oyunun son bölümüne geleceksiniz.

Şu anda babanızın hapsedildiği yerdeyiz. Kadın ve ortağı babanızı iple bağlamışlar ve klozete atmaya hazırlanıyorlar. Tabiiki buna izin verecek değilsiniz. İkisi sizi görünce hemen aşağı inip size doğru ilerliyorlar. Size doğru yaklaştıklarında çantanızdan yoyo'yu alın ve Willy'nin üzerine klikleyin. Willy yoyo'yu alıyor ve sallamaya başlıyor. Hemen hedef ikonuyla ikisini klikleyin. Eğer biraz gecikirseniz arka kapı açılıyor ve nöbetçiler sizi yakalıyor. Willy yoyo'yu fırlatıyor ve ikisininde klozetin içine düşmesini sağlıyor. İşte şimdi layık oldukları yeri buldular. Daha sonra sağ taraftaki sifonu çekin. Artık bundan sonrası demo. Babası Willy'e bu tehlikeli maceraya büyük bir cesaretle girdiği için ve büyük bir felaketi engellediği için teşekkür ediyor. Daha sonra Willy Nintari oyun yarışmasına katılıyor ve tabiiki yarışmayı kazanıyor. Yarışmadan sonra elinde kupayla objektiflere poz veriyor. Fakat kupanın içinde bir sürpriz sizi bekliyor. kupanın içinden sevgili dostunuz Horby, kız arkadaşınızın kurbağası ve son olarak küçük küçük kurbağacıklar çıkıyor. Mutlu son dediğin işte böyle olur.

Willy Beamish için söylenecek son söz mükemmel olabilir. Karikatürize grafikler, şirin spriteler ve hoş espriler oyunu öyle bir havaya sokuyorki bir kere oturdunuz mu iki satten evvel başından kalkamıyorsunuz. Kesinlikle kaçmayın!

Epic

Bora Kutlu

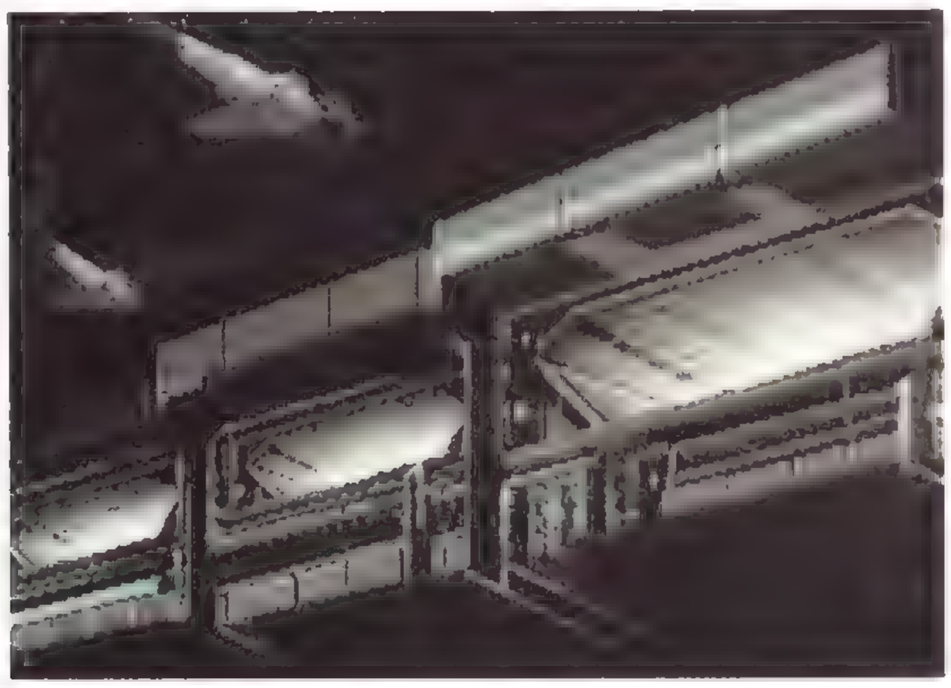


PC'de ''Wing Commander'' vardı şimdi de AMIGA'da ''EPIC'' var. Artık kimse ''Abi, AMIGA'da da bi doğru düzgün uzay oyunu yok!'' diyemez herhalde. ''Epic'' kardeşimiz, biraz beklettiyse de (şöyle bir üç dört ay gibi) gerçekten, bizi hiç hayal kırıklığına uğratmayacak bir kalitede de geldi. Epic, bence Another World'den sonra AMIGA'da en özenle hazırlanmış. Grafikleri, konusu, müzikleri ve hızı, hepsi tam puanı hakediyorlar.

Gelgelelim oyuna. ''EPIC'' bence başarısının yarısını başlangıcındaki ve görev aralarındaki müthiş atmosferik demolarına borçlu. Bu kısımlarda hem oyunun hikayesi en iyi bir şekilde anlatılıyor, hem de şahane tema müzikleriyle oyuna harika bir hava katılıyor.

Ana hikayenin anlatıldığı ilk demodan sonra bizden adımız, lakabımız ve oyunda kaldığımız yerin kodu isteniyor. İlk başladığınız zaman bu kod kısmını basıp geçin. Bu iş bittikten sonra bize ilk görevimiz veriliyor ve ''EPIC'' adındaki altın renkli uzay gemimize binip yola çıkıyoruz.

Geminin kontrol ve göstergeleri şöyle: Yukarıdaki üç rakamlı sayı yönümüzü gösteriyor. Onun hemen altında ise kullandığımız silahın hedef şekli ve kaç atışı kaldığı gözüküyor. Sol alt tarafta ''S'' kalkanın gücünü, ''F'' kalan benzin miktarını, ''V'' hızı gösteriyor. Bunların altında da skorumuz var. Sağ alt tarafta ise ''T'' kalan zamanımızı, ''C'', bölümün kaçta kaçını bitirdiğimizi gösteriyor. Bunun altında ise radar var. Bu radarda ortadaki şekil bizi, kırmızı noktalar düşman gemilerini, maviler bizimkileri gösteriyor. Diğer renkler her görevde ayrı bir şeyi temsil edebiliyor. Ortada ise bazı bölümlerin haritalarını, yere olan açımızı ve aldığımız hasar miktarını görebiliriz. Kumandalara gelince, ilk önce söylemem gereken oyunun mouse ile oynandığı. Sağ mouse tuşu ile ateş ediyor, sol tuş ile gemimize hız kazandırıyoruz. Bu işleri, sırasıyla, space ve sol alt tuşlarıyla da yapabiliriz. F1-F6 tuşlarıyla gemimizi değişik açılardan görebiliriz. F10 tuşuyla ise bazı görevlerde yok etmemiz gereken yerleri görebiliriz. Return tuşu ile silah seçimi yapılıyor. Her görevde bu silahların bir bölümünü kullanabiliyoruz. Ancak oyunun bir hilesi var. Numeric klavyedeki ''ENTER'' tuşuyla o görevde normal halde kullanamayacağımız silah çeşitlerini kullanabiliriz. Ayrıca yine bu tuşla bütün enerji ve yakıtınızı da ağzına kadar doldurabiliriz. Oyunda LAZER, PLAZMA, PHOTON ve EPICAL adında silahlar ve bunların çeşitleri var. Photon silahı aslında bir tür güdümlü füze. Hedefe kenetlendiğinizde hedefin ne olduğunu da görebilirsiniz. Bu silahların arasında EPICAL en güçlüsü ama menzili çok az. Bu yüzden genelde yapıları yok etmekte kullanılmalı. Zaten sağdaki ''ENTER'' tuşunu kullanmazsanız bu silahtan size ancak son görevlerde veriliyor. Bir silah daha var ancak bu silaha ancak en son görevde sahip olabiliyorsunuz. Bu silahın adı ''COBALT''. Bu arada ''L'' tuşuyla lazerleri, ''M'' tuşuyla photonları çalıştırabiliyorsunuz. ''F'' tuşu bazı görevlerde benzinimizin bitmesi durumunda lazım oluyor. Bu



tuşa basıp, size bilgisayar ekranında söylenen yöne gidin. Burada havada asılı duran bir yakıt tüpü göreceksiniz (aslında bu biraz zor, çünkü yüksekliği de tam ayarlamanız gerekiyor). Bu tüpe yaklaşıp ateşe basın. Yakıtı gemiye transfer etmiş olacaksınız. Bu genelde biraz zor olduğu için ben size yine klavyenin sağ tarafındaki tuşu tavsiye edeceğim. ''S'' tuşu ile ise kalkanınızı kapayıp açıyorsunuz. Evet, kontroller de bu kadar.

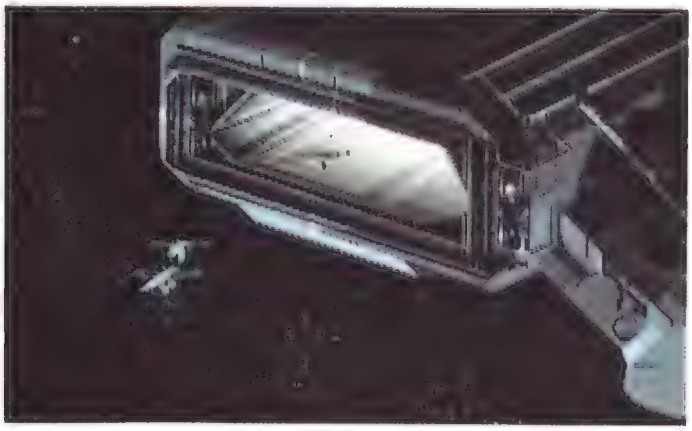
Oyunun konusu ise kısaca şöyle: İnsanlık büyük bir tehlike altındadır. Yakınlarındaki bir yıldız SÜPER NOVA haline gelmek üzeredir. Bu da bütün galaksilerin yok olması demektir. Bu yüzden fırının altını kapayıp başka bir galaksiye doğru yola çıkarlar. Ancak bu galaksiye giden yol Rexon imparatorluğundan geçmektedir. Onun da zaten bu imparatorlukla zoraki girilen bir savaşı konu almış. Şimdi görevleri kısaca görelim. Şimdiden söylemeliyim, her görevin arasında harika demolar var, bunları kendiniz görmelisiniz, ben anlatmayacağım.

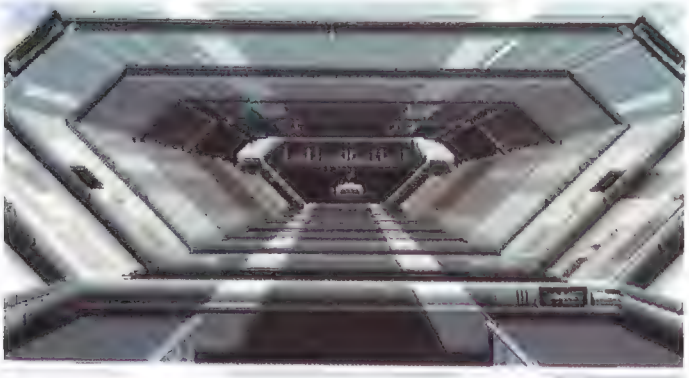
GÖREV 1) Bu bölümde önünüzdeki mayın tarlasını temizliyorsunuz. Bu arada size siftahlık bir düşman savaşçı gemisi (fighter) saldıracak. Bu gemi türü karşınıza en sık çıkacak düşman kuvvetlerinden biri ve GALAKTİKA dizisindeki savaşçılara tıpatıp benziyor. ''C'' yüzdesi 100 olunca burnunuzu gezegene döndürün ve ilerleyin. Görevin tamamlandığını söyleyen bir yazı çıkacak. Ancak zamana da dikkat etmelisiniz.

GÖREV 2) Koloninize mayın alanında yol açtıktan sonra Rexon kuvvetlerinin sizi gerektiğinden de erken farketmemeleri için yoldaki gezegene inip oradaki radarı yoketmeniz gerek. Bunu yapmak için önce haritanın yukarısındaki jeneratörlere gidin ve buradaki iki jeneratörü yok edin. Sonra ortadaki radara yolu takip ederek ulaşın ve onu da yerle bir edin. Bu arada size savaşçılar saldırabilir. Onları halletmek size kalmış. Bu arada zamana da dikkat edin, çünkü eğer zamanında radarı yok edemezseniz hikayenin akışı değişecek ve 3, 4 ve 9. bölümler haricindeki bölümleri oynayamayacaksınız.

GÖREV 3) Bu bölümde amaç yolunuzun üzerindeki bir Rexon gezegenine verebildiğiniz kadar zarar verebilmek. F10 tuşuyla hedeflerinizi görebilirsiniz. Benim tavsiyem ilk önce haritada krater biçiminde görülen yere kadar gidip sonra 90 derece sola dönmeniz. Burada bir dozer ve bir asfalt yolun sonunda ''Mine head'' denilen bir yapı göreceksiniz. Bunları yok ettikten sonra, yerden size ateş açan lazer toplarına da dikkat ederek, yolu takip edin. Bu yolun birçok yolla birleşeceğini göreceksiniz. Bu yolların herbirinin sonundaki yapıları ''C'' yine yüzde 100 olana kadar yok edin. Bu bölümde enerjiniz veya zamanınız biterse size EPIC savaşçısının yok olduğu söylenecek ve başka bir gemiyle şansınızı deneyeceksiniz. Tabii bu şansların da bir sayı sınırı var. Genelde diğer bölümlerde de aynı durum söz konusu.

GÖREV 4) Bu bölümde de önce F10 ile hedeflerinizi tanıyın. Sonra yine haritanın ortasına gidin ve buranın çevresinde hemen farkedeceğiniz bu nesneleri yok edin. Kalın sütunla-





ra benzeyen hedefler ise ortadaki noktanın alt çaprazlarında.

GÖREV 5) Ve en sonunda koloni farkediliyor. Ancak bunda biraz geç kaldıkları için tüm güçleri ile saldıramıyorlar. Bu bölümde koloni gemilerinin arasında düşman gemileriyle büyük bir savaşa girişiyorsunuz. Bu gemiler arasında savaşçıların yanısıra birkaç tane de daha büyük savaş gemisiyle de uğraşmak zorunda kalacaksınız. Düşman gemilerinin ateşleme mekanizmalarının rengi kırmızıdır. Sarı ve yeşil tonlarda olan ve STARWARS'daki gemilere benzeyen gemiler ise bizim tarafın gemileri, sakın onları vurmayın, hayat boyu suçluluk hissedersiniz sonra. Yine zamana dikkat ederek görevi en kısa zamanda tamamlayın. Bu görevin amacı mümkün olduğunca düşman gemisi şişlemek.

GÖREV 6) Bu bölümde koloniyi büyük bir tehlike beklemektedir. Yollardaki bir gezegende MAĞMA TOPU adında bir nesne vardır ve bu bir atışta kolonini iki büyük savaş gemisinden birini götürebilecek güçtedir. Göreviniz yine haritanın ortasına gidip bu devasa topu yok etmek. Ancak burada da karşınıza ''CROB'' adında yeni gemiler çıkıyor. Zamanında bu işi beceremezseniz, bu oyunun sonu olur.

GÖREV 7) Tıpkı 5. bölümdeki gibi bir savaş daha. Ancak bu bölümde zamanımız çok kısıtlı.

GÖREV 8) Sıra Rexonların kumanda gezegenini halletmekte. Haritanın ortasındaki yapıyı yok edebilirseniz bu işi oldu bilin. Ancak bu bölümde de karşınıza ''WAR BIRD'' adlı gemiler çıkıyor.

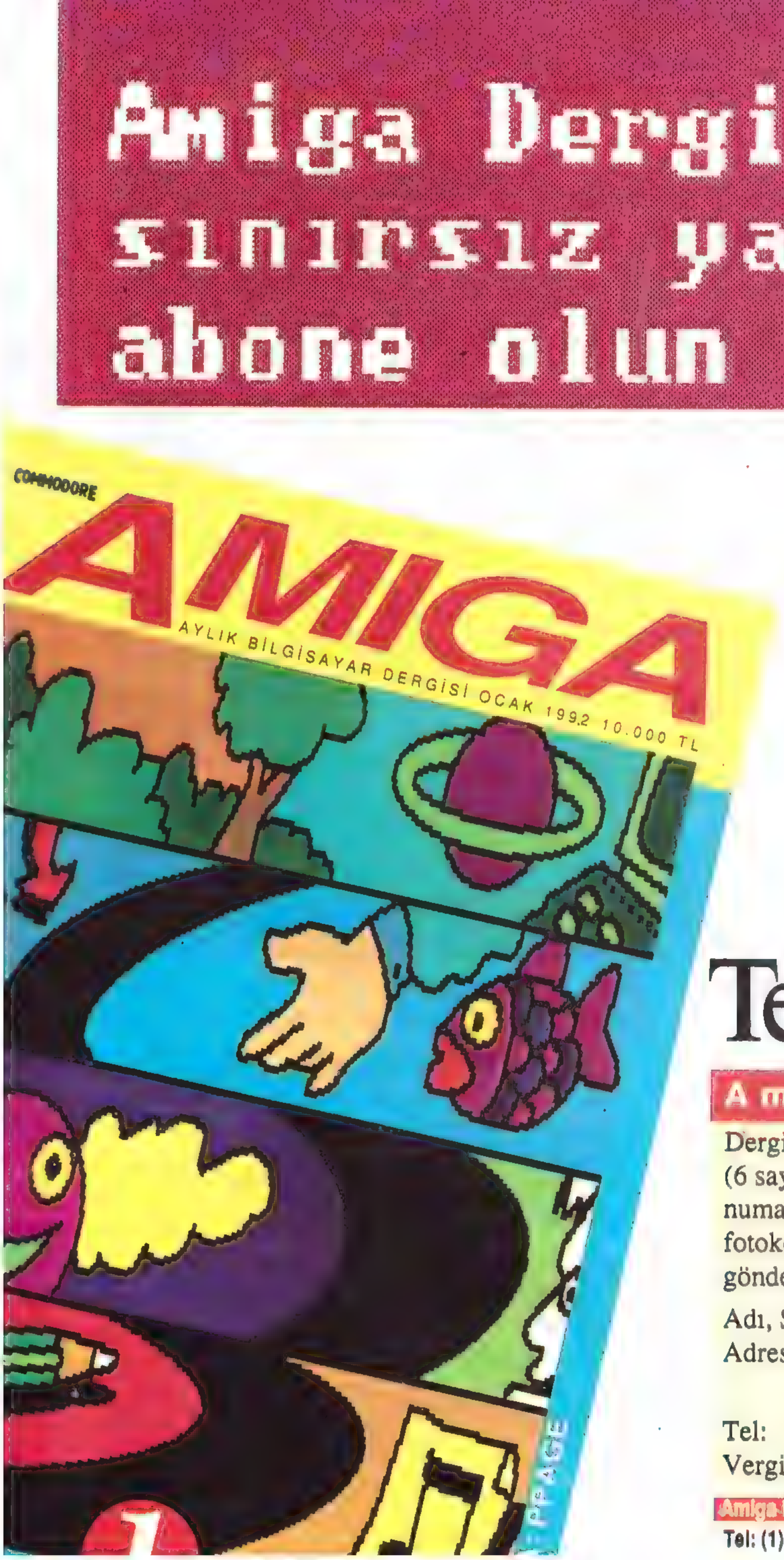
GÖREV 9) İşte en büyük savaş... Bu bölümde de amaç görev beşteki ile aynı ancak bu sefer karşınızda yüzlerce düşman gemisi olacak.

GÖREV 10) Artık Rexon imparatorunu da haklamanın vakti geldi. Zaten geçen savaştan perişan bir halde çıkan kolonimiz için bitmek tükenmek bilmeyen Rexon saldırılarına son vermenin de tek yolu bu. Bu bölümde Rexonlar son olarak tüm güçlerini toplayıp geliyorlar. Bu bölümde göreviniz, bu güçlerle savaşmak değil. Size verilen Cobalt silahını kullanarak ana Rexon gemisini havaya uçurmak. Önce yukarı gidin ve düşman gemilerinin dış hatlarını takip edin. Bir süre sonra radarda büyük mor bir cisim göreceksiniz. Bu cisme yaklaşın. İşte aradığınız ana gemi. Bu gemiye arkadan yaklaşın. Geminin üzerinde göreceğiniz sarı noktayı vurursanız geminin kalkanları yok olur. Bu arada size Cylonların gemilerine benzer gemiler saldıracak. Onları da hakladıktan sonra ana gemiden uzaklaşın ve tek COBALT füzenizi gemiye ateşleyin. Arkanızı döndüğünüz gibi hemen kaçın. Sebebi, büyük gemilerin patlamalarının da büyük olması. Oldu işte oyunu bitirdiniz.

Gerçekten harika bir oyun. AMIGA'sı olup da Epic'i olmayan kalmasın. Epic II çıkmaz diyen var mı?

%95

Amiga Dergisi ile sınırsız yaratıcılığa abone olun !



Amigacıların dergisi de ***Amiga!***

Amiga Dergisi *yaratıcılığa ve yaratıcılara sınır tanımayanlar için...*

Program açıklamalarından oyun tanıtımlarına, bilimsel yazılardan ipuçlarına veya hoş sürprizlere, Amigacıların aradığı herşey ***Amiga Dergisi****'nde var!*

Siz de ***Amiga Dergisi****'ne abone olun, sınırsız yaratıcılığın dergisi evinize gelsin.*

Teleteknik

Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesil Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5

Eye Of The Beholder II
THE LEGEND OF DARKMOON

Ersen Alptekin

Bir aylık bir aradan sonra yine birlikteyiz. Bu yazımda EOBII'nın büyüleri hakkında detaylı bilgi vermek istiyorum. Bu bilgilerin ışığında oyunumuzu çok daha büyük bir zevkle oynayabilirsiniz. Tam çözüm de açıklayabilirdim, fakat işin zevkini size bırakıyorum. Bu sayfalarda bir de tablo bulacaksınız. Bu tablo ise nerelerde nelerin alınması gerektiğini. Normalde oyunun kitabında da açıklanmayan bu bilgiler ışığında oyunu birkaç kez baştan oynamanız gerekmeyecek (benim yaptığım gibi). Daha detaylı bilgiler içinse "EYE OF THE BEHOLDER II THE LEGEND OF DRAKMOON CLUE BOOK" edinmenizi tavsiye ederim.

Gelelim büyülere:
0: Parti Üyeleri
Yakın: Komşu Kare
Orta: İki Kare Uzaklığa Kadar
Uzun: Görüş Alanı Uzunluğu Kadar

MAGE BÜYÜLERİ

1. DERECEDEN MAGE BÜYÜLERİ

• ARMOR
Menzil: 0, Bekleme: Özel, Etki Alanı: Bir Karakter

Bu büyüyle Mage, bir karakterin etrafını AC6 özelliğinde bir Scale Mail zırhıyla kaplar. Eğer

karakter AC6 veya daha iyi özellikte olan bir zırhı taşıyorsa bu büyü işe yaramaz. Ayrıca Shield büyüsüne ek bir etki yapmaz. Büyü, Dispelled yapıldığında veya karakter 8 Hit Point ve büyücünün her seviyesi için +1 Hit Point'den daha fazla bir hasar aldığında sona erer.

• BURNING HANDS
Menzil: Yakın, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Ön Cephe

Bu büyüyü yaptığında, büyücünün parmağından bir alev huzmesi çıkar. Bu ateş tarafından düşmana verilen hasar büyücünün seviyesi arttıkça artar. Büyü, 1-3 arası artı büyücünün her seviyesi için +2 HP hasar verir. Mesela 10. seviyeden bir büyücü 21-23 puan arası hasar verebilir. Oyunun ortalarına kadar kullanabileceğiniz çok yararlı bir büyüdür.

• DETECT MAGIC
Menzil: 0, Bekleme: Kısa, Etki Alanı: Taşınan Eşyalar

Bu büyü, büyücünün, parti üyelerinin taşıdıkları eşyaların büyülü olup olmadıklarını anlamasını sağlar. Bütün büyülü eşyalar bir süre için mavi bir ışıkla çevrilir.

• MAGIC MISSILE
Menzil: Uzak, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Tek Hedef

Büyücü füzeye benzer bir büyü gücü yaratır ve tek bir hedefe doğru fırlatır. Eğer karşıda iki hedef varsa füze fırlatıldığı taraftaki hedefi seçer. Büyücünün seviyesi arttıkça büyünün verdiği hasar artar. Magic Missile 1-5 arası ve artı büyücünün her seviyesi için 1-5 puan arası hasar verir. Pek kullanışlı bir büyü değildir, duyurulur...

• SHIELD
Menzil: 0, Bekleme: Kısa/Orta, Etki Alanı: Büyücü

Büyü, büyüyü yapan büyücünün önüne Magic Missile saldırılarını tamamen önleyen bir bariyer oluşturur. Bunun yanında Dart, Spcar gibi silahlara karşı AC2, Sling, Arrows, Stones gibi silahlara karşı AC3 özelliğinde bir zırh sağlar. Büyünün süresi büyücünün seviyesi ile ilgilidir. Armor büyüsüyle tek bir etki elde edilmez.

• SHOKING GRASP
Menzil: Yakın, Bekleme: Değişken, Etki Alanı: Büyücü

Büyü, büyücünün elinde bir elektrik alanı oluşturur. Büyü ya bir süre sonra normal olarak kaybolur ya da büyücü bir canavara dokununca yok olur. Ön sırada bulunan düşmana bu elle diğer silahlar gibi saldırılır. Shoking Grasp 1-8 arası artı büyücünün her seviyesi için 1 puan hasar verir.

2. DERECEDEN MAGE BÜYÜLERİ

• BLUR
Menzil: 0, Bekleme: Kısa Etki Alanı: Büyücü

Blur büyüsü büyücünün görüntüsünün dalgalanmasını ve sallanmasını sağlar böylelikle

büyücü vurulması zor bir hedef haline gelir. True Seeing büyüsü bunun karşıt büyüsüdür.

• DETECT INVISIBILITY
Menzil: Yakın, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Öndeki Bir Kare

Bu büyüyle parti, görünmeyen canavarların, eşyaları veya büyü etkilerini görebilir fakat iluzyonları ortadan kaldırmaz.

• INVISIBILITY
Menzil: 0, Bekleme: Özel, Etki Alanı: Tek Hedef

Bu büyü hedefi görünmez yapar. Görünmez olan karakter canavara saldırıncaya kadar görünmez kalır. Çok güçlü canavarlar görünmeyen karakterleri hissedebilir hatta görebilirler.

• IMPROVED IDENTIFY
Menzil: 0, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Bir Eşya

Bu büyü yapıldığında büyücünün elinde bulunan bir eşyanın gerçekten ne olduğu ortaya çıkar. Büyücü eşyanın adını ve saldırı veya hasar bonuslarını öğrenir. Bazı çok özel eşyaların bu yolla ne oldukları öğrenilemez.

• MELF'S ACID ARROW
Menzil: Uzun, Bekleme: Özel, Etki Alanı: Tek Hedef

Büyü, büyücünün seviyesindeki bir Fighter tarafından fırlatılmış gibi sihirli bir ok yaratır. Ok uzaklıktan etkilenmez. Ok, her saldırdığında 2-8 arası hasar verir. Büyücünün her üç seviyesi için ok ek bir saldırı kazanır.

3. DERECEDEN MAGE BÜYÜLERİ

• DISPEL MAGIC
Menzil: 0, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Tüm Parti

Bu büyü, partiyi etkileyen büyülerin etkilerini ortadan kaldırır.

• FIREBALL
Menzil: Uzak, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Hedef Kare

Fireball, hedeflenen karedeki her şeyi etkileyen patlayıcı bir ateş topudur. Patlama, 10. dereceye kadar büyücünün her seviyesi için 1-10 puan arası hasar verir. Örneğin 10. dereceden bir büyücü 10-60 arası hasar verebilir.

• HASTE
Menzil: 0, Bekleme: orta, Etki Alanı: Özel
Büyü, tüm parti elemanlarının hareket ve saldırı hızlarını normalden iki katına çıkarır. Büyücüler bu büyüyü kullanarak iki katı hızlı büyü yapmazlar. Büyünün süresi büyücünün seviyesine bağlıdır.

• HOLD PERSON
Menzil: Uzun, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Max. Dört Hedef
Büyü, insan, yarı insan veya insana benzer yaratıkları etkiler. Etkilenen yaratık hareket edemez. Büyünün uzunluğu büyücünün seviyesine bağlıdır.

• INVISIBILITY 10' RADIUS
Menzil: 0, Bekleme: Özel, Etki Alanı: Tüm Parti
Bu büyü, tüm partiyi görünmez yapar. Özellikleri Invisibility büyüsünün aynıdır.

• LIGHTNING BOLT
Menzil: Uzun, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: İki Kare
Lightning Bolt, büyücünün elektrik enerjisinden oluşmuş çok güçlü bir yıldırım atmasını sağlar. Büyü ilk hedefine doğru uçar ve ikinci hedefine doğru devam eder. Büyücünün her seviyesi için 1-6 puan arası hasar verir. (Fireball'da olduğu gibi)

• WAMPIRIC TOUCH
Menzil: Yakın, Bekleme: Tek Vuruş, Etki Alanı: Büyücü
Bu büyü yapıldığında parlayan bir el oluşur. Ön saflarda bulunan bir Mage diğer silahlar gibi bu elle saldırabilir. Büyücü bu eliyle hedefe dokunduğunda, el, büyücünün her iki seviyesi için 1-6 puan hasar verir ve bu puanlar geçici olarak büyücüye geçer. Büyücüye saldırıldığında alınan hasarlar önce bu puanlardan çıkarılır. Büyü ölü canavarlara karşı (iskeletler, zombiler) etkisizdir.

4. DERECEDEN MAGE BÜYÜLERİ

• FEAR
Menzil: Yakın, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Tek Kare
Bu büyü yapıldığında büyücü bir korku gösterisi yaratır. Bundan etkilenen yaratıklar arkalarını dönüp partiden kaçarlar. Yaratıkların etkilenme süresi büyücünün seviyesi ile ilgilidir.

• ICE STORM
Menzil: Orta/Uzun, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: 3 x 3 Kare
Büyü büyük bir çığ yaratır. Bu çığ etkilenene 3-30 puan arası zarar verir. Kullanırken çok dikkat edilmesi gerekir. Eğer hedef yakın uzaklıktaysa parti üyelerinde bu büyüden etkilenirler. Büyünün menzili büyücünün seviyesi ile ilgilidir.

• IMPROVED INVISIBILITY
Menzil: 0, Bekleme: Kısa, Etki Alanı: Tek Karakter

Büyü bir hedefi görünmez yapar. Görünmez olan karakter rakibe saldırsa bile görünmezliği bozulmaz. Karakter saldırılara karşı daha fazla korunur. Büyünün karşı büyüsü True Seeing büyüsüdür. Bazı çok güçlü yaratıklar görünmez olan karakteri hissedebilir hatta görebilirler.

• REMOVE CURSE
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Bir Karakter
Lanetlenmiş bir eşyayı elinde bulunduran bir karakterin o eşyayı elinden bırakmasına yarar. Fakat eşyanın eski özelliğini yok etmez.

5. DERECEDEN MAGE BÜYÜLERİ

• CONE OF COLD
Menzil: Yakın, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: 3 Kare
Büyücü bir büyüyle bir bölgede buzul soğuğu yaratır. Büyü büyücünün her seviyesi için 2-5 puan arası hasar yaratır. Mesela 10. dereceden bir büyücü 20-50 puan arası hasar verebilir.

• HOLD MONSTER
Menzil: Uzak, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Tek Kare
Hold Person büyüsünün benzeridir. Farkı daha fazla tür yaratığı etkileyebilmesidir. Ölü yaratıkları etkileyemez. Büyü süresi büyücünün seviyesi ile ilgilidir.

• WALL OF FORCE
Menzil: Yakın, Bekleme: Kısa, Etki Alanı: Tek Kare

Wall of Force, canavarların ve büyülerin geçemeyeceği bir duvar yaratır. Bu duvar, Disintegrate büyüsüyle karşılaştığında veya duvarın bulunduğu kareye parti tarafından ayak basıldığında ortadan kalkar.

6. DERECEDEN MAGE BÜYÜLERİ

• DISINTEGRATE
Menzil: Yakın, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Tek Hedef
Büyü çarptığı hedefi yok eder. Büyü anlatımından çok güçlü görünüyorsa da fazla güvenmeyin.

• FLESH TO STONE
Menzil: Orta, Bekleme: Kalıcı Etki Alanı: Tek Hedef
Büyü hedefi taş haline çevirir. Karşı büyüsü Stone to Flesh büyüsüdür.

• STONE TO FLESH
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Karakter
Taşlaşmış karakteri tekrar hayata döndürür. Medusa'lar veya Basilisk'ler tarafından taşlaştırılmış karakterlerinizi bu büyüyle eski hallerine getirebilirsiniz.

• TRUE SEEING
Menzil: 0, Bekleme: Kısa, Etki Alanı: Özel
Bu büyüyle parti üyeleri cisimleri gerçekte oldukları halde görür. İluzyon duvarlar partiyi aldatmaz, görünmeyen canavarlar, eşyalar, büyü etkileri ortaya çıkar.

CLERIC BÜYÜLERİ

1. DERECEDEN CLERIC BÜYÜLERİ

• BLESS
Menzil: 0, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Parti
Büyü partinin moralini yükseltir. Bütün karakterler saldırılarında bonus alırlar. Yüksek seviyeli Paladin'ler de bu büyüyü yapabilirler.

• CAUSE LIGHT WOUNDS
Menzil: Yakın, Bekleme: Kalıcı Etki Alanı: Tek Hedef
Ön sırada bulunan Cleric bu büyüyü yaptığında düşmana 1-8 puan arası hasar verir. Cleric arka sırada ise bu büyü işe yaramaz.

• CURE LIGHT WOUNDS
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Karakter
Bu büyüyle Cleric yaralı parti üyesinin yarasını 1-8 puan arası iyileştirir. Yüksek seviyeli Paladin'ler de bu büyüyü yapabilirler.

• DETECT MAGIC
Menzil: 0, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Eşyalar
Parti üyelerince taşınan eşyaların sihirli olup olmadıklarının kontrolü için bu büyü yapılır. Büyülü eşyalar kısa bir süre için belirlenir.

• PROTECTION FROM EVIL
Menzil: 0, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Tek Karakter
Bu büyü, yapıldığı karakteri sihirli bir kabukla sarar. Bu kabuk, kötü karakterli yaratıkların saldırılarına karşı karakteri korur.

2. DERECEDEN CLERIC BÜYÜLERİ

• AID
Menzil: 0, Bekleme: Kısa/Orta, Etki Alanı: Tek Karakter
Bless büyüsü gibi çalışır ayrıca karaktere 1-8 puan arası HP kazandırır. Kazanılan bu HP'ler geçicidir. Bir süre sonra ortadan kalkar. Bu süre Cleric'in seviyesine bağlıdır.

• FALME BLADE
Menzil: Kısa, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Tek Hedef
Büyü Cleric'in elinden ateşten bir kılıç oluşturur. Bu kılıç normal kılıçlar kadar hasar verir, 7-10 puan arası. Özünde ateş bulunan canavarlar bu kılıçtan daha az etkilenirler.

• HOLD PERSON
Menzil: Uzak, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Dört Hedef
Mage büyüsü Hold Person gibi çalışır.

• SLOW POISON
Menzil: 0, Bekleme: Uzun, Etki Alanı: Tek Karakter
Bu büyü belirli bir süre için herhangi bir tür zehirin etkisini durdurur. Büyünün süresi dolduğunda karakter zehirin tüm etkilerine, Neutralize Poison büyüsü yapılıncaya kadar, maruz kalır. Büyünün süresi Cleric'in seviyesi ile ilgilidir.

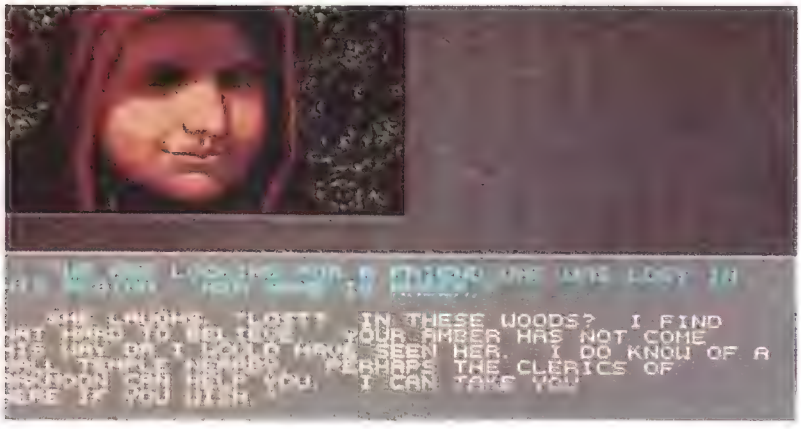
3. DERECEDEN CLERIC BÜYÜLERİ

• CREATE FOOD&WATER
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Özel
Partinin yiyeceği ve içeceği bu büyüyle yaratılabilir. Aç kalan karakterler her 24 saatte 1 HP kaybederler. Mage'lar ve Cleric'ler aç kaldığında büyü ezberleme yetenekleri kaybolur.

• DISPEL MAGIC
Menzil: 0, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Tüm Parti
Mage büyüsü Dispel Magic gibi çalışır.

• MAGICAL VESTMENT
Menzil: 0, Bekleme: Orta, Etki Alanı: Büyücü
Cleric'in kullandığı cübbenin büyülü hale gelmesini sağlar. Büyülü cübbe en azından AC5 Chain Mail'lik bir koruma sağlar. Bunun yanında 5. derecenin üstünde bulunan Cleric'ler için her üç seviyede bir +1 koruma sağlar. Mesela 11. dereceden Cleric bu büyüyü yaptığında Ac3'lük bir korunma sağlar.

• PRAYER
Menzil: 0, Bekleme: Kısa/Orta, Etki Alanı: Parti
Bless'in çok daha güçlü halidir. Partinin savaş kabiliyetini yükseltir ve düşmanınkini azaltır.



• REMOVE PARALYSIS
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Max. Dört Kişi
Herhangi tip paralize ile ilgili büyülerin etkilerini ortadan kaldırır. Hold ve Slow büyülerinin karşı büyüsüdür.

4. DERECEDEN CLERIC BÜYÜLERİ

• CAUSE SERIOUS WOUNDS
Menzil: Yakın, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Hedef
Birinci seviye cause light wounds büyüsünün benzeridir, fakat 3-17 puan arasında zarar verir. Clericin bir hedefi vurabilmesi için ön cephede olması gerekmektedir.

• CURE SERIOUS WOUNDS
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Bir Karakter
Birinci seviye cure light wounds büyüsünün benzeridi, fakat bu 3-17 puanlık iyileştirme sağlar.

• NEUTRALİZE POISON
Menzil: 0, Bekleme: kalıcı, Etki Alanı: Bir Karakter
Bu büyü her çeşit zehrin etkisini ortadan kaldırır. Zehirlenerek ölen karakterleri canlandırmaz.

• PROTECTION FROM EVIL 10' RADIUS
Menzil: 0, Bekleme: Orta/Uzun, Etki Alanı: Parti
Birinci seviyedeki büyünün aynısıdır, sadece tüm partiyi etkiler.

5. DERECEDEN CLERIC BÜYÜLERİ

• CAUSE CRITICAL WOUNDS
Menzil: Yakın, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Hedef
Benzerleri gibidir, 6-27 puan arası hasar verir.

• CURE CRITICAL WOUNDS
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Karakter
6-27 puan arası iyileştirir.

• FLAME STRIKE
Menzil: Uzun, Bekleme: Anlık, Etki Alanı: Tek Kare
Bu büyüyle Cleric gökten bir alev huzmesi indirir. Bu büyüden etkilenen hedef 6-48 puan arası hasar alır.

• RAISE DEAD
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Karakter
Elf olmayan karakterlerin hayatlarını geri verir. Bu büyünün şansı ölü olan karakteri Constitution'ı ile ilgilidir.

• SLAY LIVING
Menzil: Kısa, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Hedef
Slay Living büyüsüne maruz kalan hedef ya ölür ya da çok fazla hasar alır. Yüksek seviyeli rakipler sadece hasar almakla kurtulabilirler.

6. DERECEDEN CLERIC BÜYÜLERİ

• HARM
Menzil: Yakın, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: tek Hedef
Bu büyü hedefin ne kadar HP'ye sahip olduğuna bakmadan ölümün eşiğine getirir. Geriye sadece birkaç HP bırakır. Bu büyüyü yapabilmesi için Cleric'in ön sırada yer alması gerekir.

• HEAL
Menzil: 0, Bekleme: Kalıcı, Etki Alanı: Tek Karakter
Bu büyü karakterin tüm hasarını, zehirini, körlüğünü ve paralize olmuş halini iyileştirir.

• TRUE SEEING
Menzil: 0, Bekleme: Kısa, Etki Alanı: Özel
Mage büyüsü True Seeing'in aynısıdır.

Geçen ay daha bu oyunun çıkmasına bir ay kadar var demiştim. Fakat oyun yazımın yayınlanmasından bir iki gün sonra çıktı. Sakın yanıldığımı düşünüp sevinmeyin çünkü ben o yazıyı yayınlandığından bir buçuk ay önce yazmıştım. Böylece kendimi de akladıktan sonra hepinize bu oyunda bol sabır diliyorum...

3 Kupon biriktirin sizin olsun!

Amiga Dergi, siz sevgili okurlarına müthiş bir sürpriz hazırladı.

Yalnızca 3 kupona, evet yalnızca 3 kupona şimdi 3 Commodore PC1'den birine ya da 3 A 590 Hard Disk'ten birine sahip olabilirsiniz.

Amiga Dergi'nin gelecek sayılarındaki kuponları da kesin, saklayın. Commodore PC1 ya da A 590 Hard Disk sahibi olma fırsatını kaçırmayın.

Abone olun, derginizi herkesten önce okuyun!

Amiga Dergi'ye abone olmanın avantajlarını biliyorsunuz. Derginiz herkesten önce evinize gelir, önce siz okursunuz.

Hem derginizi aksatmadan edinmek, hem de çekilişlere katılmak için aşağıdaki abone formunu doldurun, hemen yollayın.

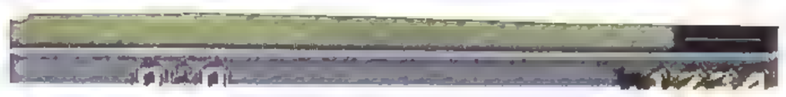
Amiga Dergisi Abone Formu

Derginizin abonelik ücreti 1 yılık (12 sayı) 100.000.-TL, 6 aylık (6 sayı) 50.000.-TL'dir. Abone olmanız için banka hesap numaramıza istediğiniz abonelik ücretini yatırıp banka dekontunun fotokopisini doldurduğunuz bu formla birlikte adresimize göndermeniz yeterlidir.

Adı, Soyadı:
Adresi:

Tel: Tarih: İmza:
Vergi Dairesi/No:

Amiga Dergisi Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy 80030 İstanbul
Tel: (1) 252 50 33 (6 Hat) Hesap No: Yapı Kredi Bankası Teşvikiye Şubesi 724-5



tbolcuların hareketlerin-
ı iyi. Kalecilerin yaptığı
mi zaman sevinirken kimi
zı yolacaksınız. Bunca laf
e bu oyunu tavsiye et-
u almak kalır. Gelecek ay
lmak dileğiyle. Şimdilik

John Barnes

Kemal Sanlav

Futbol çok çılgın bir oyun. Birçok sporun yapıldığı dünyamızda milyonları peşinden en çok koşturan ve basının manşetlerinden hiçbir zaman inmeyen bir spor. Taraftarların yaptığı çılgınca tezahüratla daha da zenginleştirdiği bu oyun, birçoğu için topun peşinden koşmaktan başka bir şey değil. Ama insan bu piyasada dönen ve birçok işadamına dahi parmak ısırtan paraları görünce bu fikrin ne kadar yanlış olduğunu ister istemez anlıyor. Dünyada ve ülkemizde böylesine yaygın bir spektrumda ele alınan bir sporu bilgisayar oyunu haline getirmek elbette zor bir olay değil. Aslında bilgisayarda futbol denilince aklımıza gelen yegane isim Kick Off'tur. Birçok arkadaşım futbol delisi olmalarına rağmen Kick Off hakkında pek olumlu düşünceye sahip değiller.

ini bir türlü çözeme-
ff gelmiş geçmiş ya-
n en iyi futbol oyunu-
rağmen piyasaya sü-
ınunu takip ederim.
unu gören arkadaşlar
ledikleri 'üstten gö-
sef kullanamayacak-
n hoşlanmayan ben
ce hakikaten çok be-
yandan çekim olma-
skiden C-64'te Soc-
u tip ekranlara alışkın
kli de aynı olan bu
ısa gezintiye dilerse-

Oyun adını, İngilizlerin artık yaşayan futbol efsanesi haline gelen John Barnes'dan almış. Güçlü fiziğiyle ve mükemmel tekniğiyle göze batan bu siyahi oyuncu oyunun ilk grafiğiyle ekrana gelecektir. Kısa bir yüklemeden sonra ekrana bir menü gelecek. Dilerseniz bu menüden başlayarak nelerin ne işe yaradığına kısaca bir göz atalım.

Load Game: Oyunda daha önce save ettiğiniz bölümleri tekrar yüklemeye yarar. Çıkış için F10 tuşunu kullanmanız yeterli olacaktır.

New Game: Yeni bir turnuvaya başlamak için hazırlanan seçenektir. Birazdan geniş açıklamasına geçeceğiz.

Play Arcade: Bir anlamda Kick Off'taki Single Game'dir. Burası bence oyun içinde en önemli konuma sahip olan bir seçenek. Çünkü turnuvalara katılmadan mutlaka burada antrenman yapmanız gerekiyor. oyunda kullanacağınız taktiği burada daha önce denerseniz daha çok rahat edebilirsiniz. O yüzden hiçbir riski olmayan bu bölünde birkaç maç yapmanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

Options: Bu seçenek oyunla ilgili bazı değişikliklerin yapıldığı yerdir. Buradan maçın süresini 4 dakikadan 90 dakikaya kadar çıkarabilirsiniz. Yine bu kısımdan havanın ne durumda olacağına da karar verme şansına sahipsiniz. Choose Game Control bölümü size oyunu neyle oynama imkanına sahip olduğunuzu soracaktır. Dilerseniz bu seçenek yardımıyla oyunu klavyeden oynayabilirsiniz. More options ise şut ve pas atma ile ilgili seçenekleri size sunacaktır. Ayrıca buradan futbolcuların gol sonrası sevinçlerini görmek isteyip istemediğinizi de seçmeniz mümkün. Size tavsiyem bu seçeneği açık tutmanız. Bu sayede futbolcuların gol sonrası çılgın sevinçlerini ekranda doyasıya görebilirsiniz.

Options bölümünden bu değişiklikleri tamamladıktan sonra az önce bahsettiğim New Game kısmına biraz değinmek istiyorum. Bu bölümde Avrupa'nın önde gelen Futbol ülkeleriyle beraber turnuvaya katılacaksınız. Bu turnuva boyunca takımlar arasında yapılacak bir kura sonucu gruplar oluşturulacak. Puan usulüne göre yapılan bu karşılaşmalar esnasında daha önce Play Arcade'de yaptığınız denemelerin faydasını mutlaka göreceksiniz. Bu bölüme girdiğinizde ilk olarak oyunu kime karşı oynamak istediğiniz sorulacaktır. Hemen sonrasında mücadele yapacağınız ülkeyi seçme durumundasınız. İngiltere, İskoçya, Almanya,

İspanya, Yugoslavya, Hollanda, Çekoslavakya ve Fransa'dan oluşan grup içinden birini kendi takımınız olarak seçin. Bu seçimden hemen sonra takımınızın taktiğini belirlemek zorundasınız. Normal, herkesçe bilinen dört taktiğin dışında iki yeni taktik daha üretilmiş. 1-3-3-3 ve 3-2-5 taktikleri sanırım dikkatinizi çekecektir. Bu yaptığınız değişikliklerin aynılarını rakip takım içinde yapacaksınız. Bundan sonra oyuncular sahaya yayılacak ve maç başlamış olacak.

Oyuna başlayınca Kick Off'a alışkın arkadaşlar ilk önce benim gibi biraz zorlanacaklardır. Çünkü oynama stilinde her ikisi arasında oldukça büyük fark var. Mesela bu oyunda pas verme yeteneğine sahip olabilmek için oldukça fazla ter dökmek gerekiyor. Yine ''Kick Off'ta gol atmak çok kolay'' diye basit mazeretin arkasına sığınanlar bu sefer ecel terleri dökecekler. Çünkü bu oyunda gol atmak son derece zor. İşin bu eğlenceli tarafının zor olarak bırakılması bence daha güzel olmuş. Gol atmak için çok fazla efor harcanması ve girilen pozisyonların değerinin çok büyük olması oyunun en güzel yanlarından. Oyunda pas ya da şut atabilmek için Joystick'in Fire düğmesine bastıktan sonra bırakmak gerekiyor. Yani bastığınız anda değil de bıraktığınız anda top ayağınızdan çıkacak. Rakipleriniz sürekli sizi takip ettiğinden buna pek uzun süreli fırsat bulamayacaksınız, ama boşluk yakaladınız mı bu şansınızı en uç noktkaya kadar kullanmanızı tavsiye ederim. Oyunu mümkün olduğunca rakip kaleye yıkmaya çalışın. Böylelikle hem gole daha yakın olmuş olursunuz hem de topu kendi kalenizden uzak tutarsınız...

Oyunda topu kapmak için tam bir mücadele örneği vermek zorundasınız. Bunu yaparken ister istemez faullü hareketler çokça olmakta. Hakemin bu tip hareketlere hiç mi hiç tahammülü yok. Anında kartı görebiliyorsunuz. Eğer hakem iyi bir günündeyse sarı kartla işi geçiştirebilirsiniz. Ama sert bir hakeme rastladıysanız takımınız bir kişi eksilecektir. oyunda bu tip fauller olduğunda yuvarlak beyaz bir şekil ekrana gelecektir. Bu şekil yardımıyla topu dilediğiniz bir noktaya atabilirsiniz. Ayrıca oyunun en ilginç yanlarından biri olan frikik atışlarında da aynı bu taktiği uygulayacağız. Bu atışlar çok profesyonelce hazırlanmış. Öylesine ki, atışı yapacak oyuncuya, topun nereye gideceğine, kimin nereye nasıl koşacağına hep siz karar veriyorsunuz. Bu olaylara ilk etapta belki alışamayacaksınız ama oyunu oynadıkça işiniz kolaylaşacaktır. Oyun esnasında güzel hareketlerin tekrarını seyretmek istiyorsanız F10 tuşunu kullanmanız gerekecek. Özellikle bu tuşu gol anlarında çokça kullanacağınıza eminim. Ekranın sağ alt köşesindeki küçük haritadan oyunu sürekli takip edebilirsiniz. Eğer bu harita orada çok gözünüzü alıyorsa F9 tuşuyla yerini değiştirebilirsiniz. Yine Fonksiyon tuşlarından beşincisini kullanarak oyuncu değişimini yapmanız da mümkün.

Her oyun sonrası puan durumuna bakmanızı tavsiye ederim. Bunun için Yiew Tables seçneğini işaretlemeniz yeterli olacaktır.

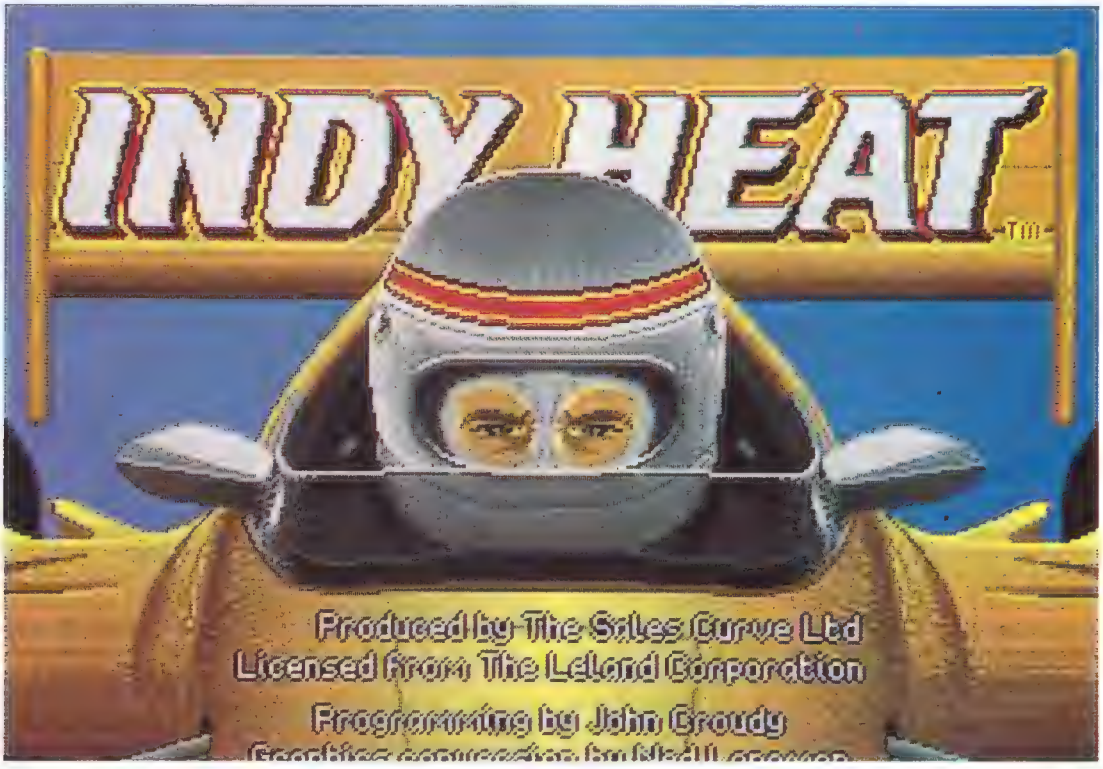
Oyundaki seyirci tezahüratları sizi oldukça

havaya sokacaktır, futbolcuların hareketlerindeki başarıda oldukça iyi. Kalecilerin yaptığı müthiş kurtarışlarla kimi zaman sevinirken kimi zaman saçınızı başınızı yolacaksınız. Bunca laf söyledikten sonra bize bu oyunu tavsiye etmek size ise bu oyunu almak kalır. Gelecek ay tekrar karşı karşıya olmak dileğiyle. Şimdilik hoşçakalın.

%89

Indy Heat

Mehmet Gürmen

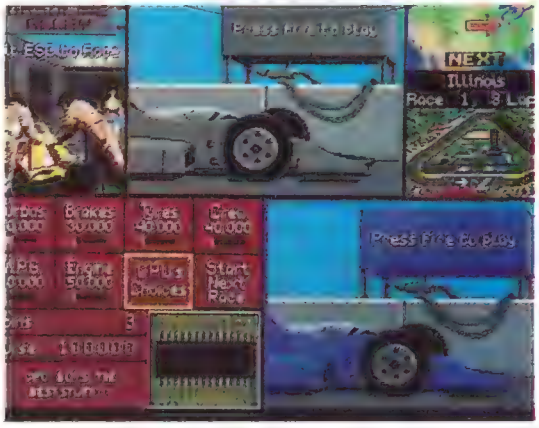


Sanırız hepiniz 'Super Cars' oyununu oynamışsınızdır. Bu oyunu oynamayanlar en azından, arcade salonlarında bile görülen ve üç kişinin aynı anda oynayabildiği '4 x 4 Off Road'u oynamışlar, görmüşler veya en azından duymuşlardır. Bildiğiniz gibi bu tür oyunlar üstten gösterilir ve joystick kontrolü biraz değişiktir. Son günlerde araba yarışları konusunda atak yapan Storm Sales Curve firması bu tür bir oyun yapmayı planlamış ve sanırım istediği kadar başarılı olmuş. İşte bu oyun 'Indy Heat'.

Oyunumuz 4 x 4 Off Road kadar hareketli. Fakat arabalarımız o kadar heyecanlı değil. Oradan buradan atlayıp zıplamıyorlar. Yani sizin anlayacağınız yarış pistleri Off Road türü değil, Formula 1 pisti türünden.

Size ilk önce Mouse'u çıkarıp birinci porta joystick'inizi takmanızı öneriyorum, yani bunu yapmaya mecbursunuz. Çünkü ikinci porttaki joystick, daha sonra devreye girecek olan ikinci oyuncuya ait.

Oyun yüklendiğinde karşımıza adımızı yaz-



mamız istenen bir tablo geliyor. Adımızı yazdıktan sonra istediğimiz bir yarışçı tipini seçiyoruz. Oyuncunun tipini de seçtikten sonra karşımıza, arabamıza alabileceğiniz bazı ekstra madde ve özellikleri içeren bir ekran geliyor. Oyunun başında paramız $100.000. Paranın bu kadar büyük bir miktar olduğuna bak-

mayın, çünkü en basit on adet turbo bile $30.000. Turbonun sağında frenler, onun sağında lastikler ve daha sağda da pit takımının becerisi yer alıyor. Size tavsiyem frenlere hiç para harcamamanız. Çünkü oyun o kadar hızlı ki fren yapacak vakit bulamıyorsunuz bile. Her neyse, turbonun altında arabamızın benzin ekonomisi, onun sağında motorun gücü var. 'CPU's Choices' denilen seçeneğe bastığımızda bilgisayar paramızı, bu özelliklere, istediği gibi harcıyor. En sağdaki seçenek de yarışa başlamamızı sağlıyor. Yarıştaki joystick kontrolleri biraz değişik. Arabamızı hızlandırmak için elimizi ateşte basılı tutmamız gerekiyor. Giderken joystick'i ileri itersek de bir adet turbo harcamış oluyoruz. Tabii bu da kısa bir süre için yüksek hıza ulaşmamızı sağlıyor. Size bir ipucu vereceğim; eğer yarış başladığı anda turboyu kullanarak çıkış yaparsanız hemen birinci sırayı kaparsınız. Oyunda siz mavi renkli arabayı yönetiyorsunuz. Ekranın altında mavi renkli tabloya baktığınızda arabanızın hızını, benzininizi ve geriye kalan turbo sayınızı görebilirsiniz. Eğer bir adam 'Blue Pit' diye bağırırsa, bir sonraki turda mutlaka pite girin. Eğer oyunun başında Crew seçeneğini yükseltmediyseniz bir dahaki tur mutlaka yükseltin. Çünkü bu seçenek sayesinde pitteki işiniz daha çabuk bitiyor. Pite girdiğinizde benzininiz ve eğer yeteri kadar turbonuz varsa arabanıza dolduruluyor. Yarışta kaçıncı sırada olduğunuzu ve daha kaç tur gitmenizi anlamanız için bilgi tablosuna bakmanız gerekiyor. Bu tablodaki mavi renekli sayı sizin sıranızdır. Ve bu sayı kaçıncı turda olduğunuzu gösteriyor. Bu dört sıralamanın altında oyunun kaç tur olduğu yazar. Eğer sizi temsil eden renkte F harfi çıkmışsa, yarışın son turuna girdiniz demektir.

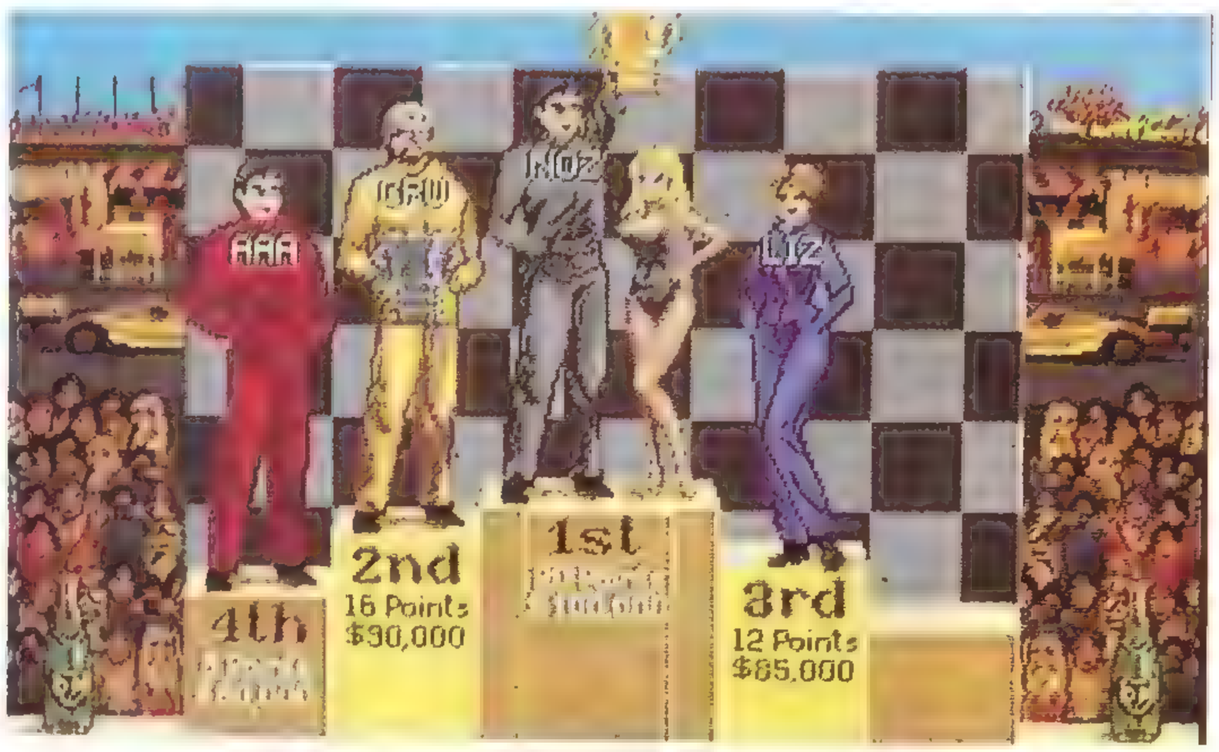
Yarışın sonunda birinci gelene $100.000 verilir. Ayrıca bir şampiyona içinde olduğunuz için puan da alırsınız. Birincilik size yirmi puan getirecektir.

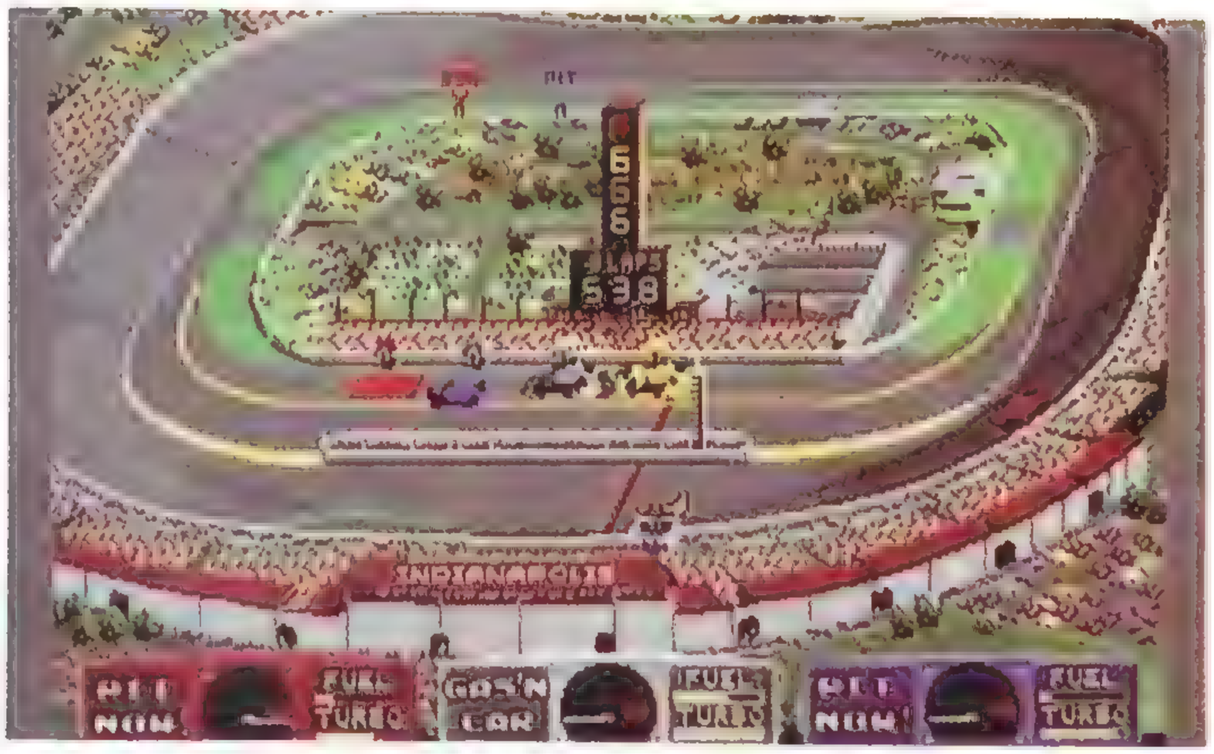
Yarışın sonunda, dördüncü olmuşsanız size bir şans daha verilecetir. Burada ateşe basınca $150.000 ekstra alarak satış mağazasına geri dönersiniz. Dikkatli olun; oyuna bu şekilde devam etmek için sadece üç krediniz var.

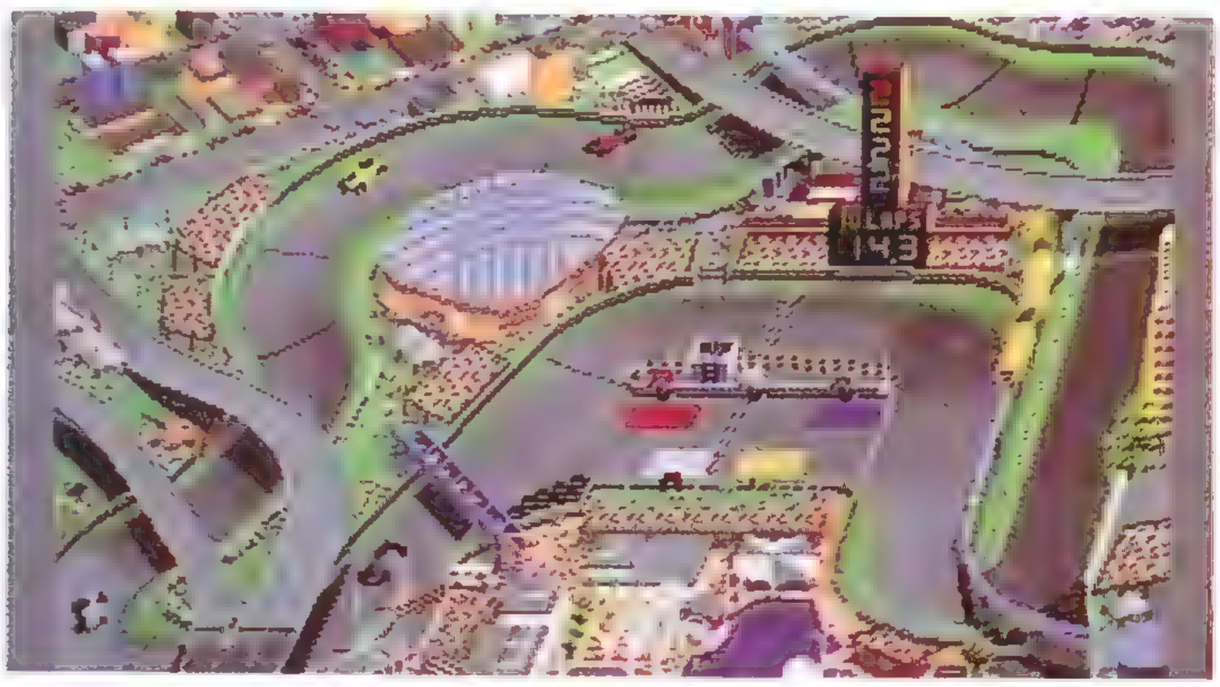
Eğer bu ekranda ateşe basmaz da joystick'i ikinci pokta takarsanız kırmızı araba ile ikinci oyuncu olarak yarışa devam edebilirsiniz. Eğer bu ekranda iki porttaki joystick'lerin ateşlerine basarsanız oyun iki kişilik olur ve yarışta arkadaşınızla birlikte yarışabilirsiniz.

Onbir yarışın sonunda ortalama hızda ve toplam puanda kaçıncı olduğunuz ekrana gelir.

Oyun gerçekten de çok zevkli. Daha önce yapılan Off Road Racer'ı oynamış olanlarınız hiç de yabancılık çekmeyecekler. Yarış meraklılarına değişik bir tat sunabilecek nitelikte.







%79

Top Wrestling

Kemal Sanlav

Herkese merhaba.. Bu ay size tanıtacağımız oyunların içinde en ilginç olanlarından biri kuşkusuz Top Wrestling. Bunun nedenlerini oyunu oynarken fazlasıyla anlayacaksınız. Bu oyun özellikle spor karşılaşmalarından hoşlanan arkadaşların ilgisini bir hayli fazla çekeceğe benzer.

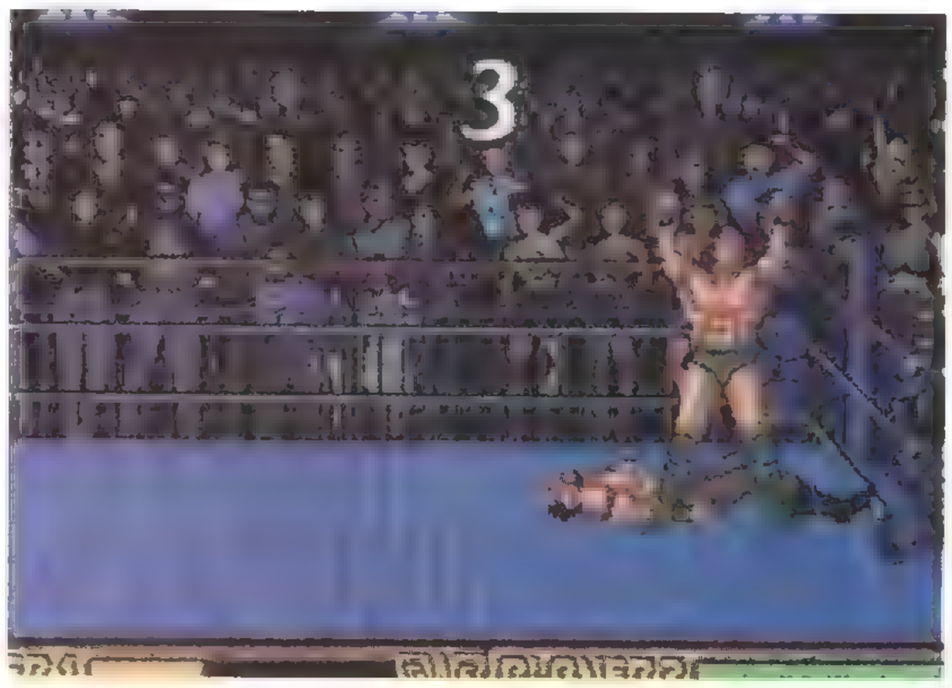
Spor karşılaşmalarının bazıları aşırı güç istemez. Örneğin bir golf oyununda teknik bilgi, güç ve kuvvetin önünde yer alır. Ama bazı spor dalları da vardır ki tamamen kas gücü ve enerji ister. Bunların içinde en güzel örneği birazdan etraflıca inceleyeceğimiz Pankreas oluşturur. Aslında bu oyunun bir spor olup olmadığı kesin olarak belli değil. Kimi bu olayı göre tamamen gösteri niteliğinde bir gösteri olarak değerlendirirken kimi de diğer oyunlar gibi bunu da bir spor olarak görmekte. Gerçekten de bu ayırımı yapmak çok güç. Çünkü bazı karşılaşmalar tamamen seyirciye bir gösteri olarak yapılmakta. Yapılan hareketler öylesine baasite indirgeniyor ki bunun bir rol olduğu hemen anlaşılıyor. Ancak ne varki bazı

oyunların içine kanayan yüzler ve vücutlar girince kafalar tekrar karışıyor. Özellikle anavatanı olan Amerika'da bu gösteriler esnasında salonlar tıka basa dolabiliyor. Kendilerine isim yapan bazı güreşçiler bu olay sayesinde milyonlarca doların sahibi olabiliyorlar. Özellikle Hulk Hogan ve Super Fly gibi isimler bu oyunlarda fazlasıyla aranılan tipler haline gelmiş.

Her türlü faullü hareketin mevcut olduğu bu oyunda genellikle hakemi dinleyen pek olmuyor. Sadece belli birkaç hareket hakem tarafından (o da ayıp olmasın diye) engelleniyor o kadar. Şimdi dilerseniz lafı fazla uzatmadan oyunumuza geçelim keza pankreas hakkında yazılacakları bir kaleme alsak işin içinden çıkamayız.

Top Wrestling iki disketten oluşuyor. Oyunu yüklemeye başladıktan sonra ekranà döğüşülen ringi gösteren güzel bir vektör grafik gelecek. Oyunumuzun ünlü simalarından bir oyuncu size hoşgeldin diyecek. İkinci diskete geçtikten sonra ekrana gelecek olan pencereden oyun hakkında bazı değişiklikler yapabileceğiz. Bunlardan ilk olarak size 'Options' seçeneğinden söz etmek istiyorum. Buraya klikledığinizde ekrana iki sporcunun resmi gelecektir. resimlerin altındaki oklar yardımıyla bu sporcuları değiştirebilmeniz mümkün. Oyunda toplam 15 tane güreşçi bulunmakta. Bunların hepsi de gerçek hayattan alınmış. Yalnız isimlerinde bazı ufak oynamalar yapılmış. Mesela ünlü Hulk Hogan burada Büyük Doğan olmuş. Her neyse, buradan istediğiniz bir güreşçiyi kendi oyuncunuz olarak alabilirsiniz. Aynı işlemi rakip oyuncu içinde yapabilmeniz mümkün. Bu resimlerin sağ ve solunda joystick ve entegre işaretleri hemen gözünüze çarpacaktır. Joystick + Entegre olduğunda oyunu bilgisayara karşı oynayacaksınız. Şayet oyunu arkadaşınıza karşı oynamak istiyorsanız bu entegre resmini Joystick'e çevirmeniz gerekecek. Sağ alt köşedeki işaret yaptığınız değişikliklerı kabul ettiğiniz anlamına gelecektir. Sol alttaki işaret ise yaptığınız değişikliklerin iptali anlamına gelmekte.

''Tournament', adından da anlaşılacağı gibi sizi turnuvalara sokmaya yarıyor. Turnuvalara başlarken kiminle karşı karşı karşıya geleceğiniz ekrana yansıtacaktır. Yendiğiniz sürece Altın Kemer'e sahip olabilmek için bir üst tura



çıkabileceksiniz. Maç öncesi turnuvadan vaz geçmek istiyorsanız aşağı işaret eden eli seçmeniz yeterli olacaktır. Böylece iki ekrana geri dönersiniz.

'Single Game' ile Options bölümünden seçtiğiniz rakiple bir maç yapabilirsiniz. turnuvalara katılmadan önce buradan hareketleri öğrenmeniz bencek çok faydalı olur. Çünkü Single Game'de yenilip yenmeniz o kadar önemli değil. Ama Turnuvada alacağınız bir malubiyet sizi ilerki turlardan edebiliyor. Ana menüdeki 'Disk Access'', oyunu diskete kaydetmeye ve dilediğinizde tekrar yüklemeye yarıyor. Şimdi de oyunun oynanışıyla ilgili görüşlerinize gelelim.

Oyunu müthiş bir seyirci karşısında oynayacaksınız. Adamların iriliği gerçek maçlardaki göreşçileri aratmayacak düzeyde hazırlanmış: Rakibinizi yapabileceğiniz belli başlı hareketler bulunmakta. Bunların içinde en iyi olanı ringin iplerine doğru koşup hız aldıktan sonra uçarak tekme atma. Bu, pankreas maçlarında sıkça kullanılan etkili bir hareket olarak göze çarpıyor. Bu hareketi yapmak için Joystick'in fire düğmesine basarak iplere doğru koşun. İplerden yeterli hızı kazandıktan sonra rakibe doğ-

ru koşarak suratına patlatın. Bu hareketi gereği gibi yaparsanız rakibinizin enerjisi bir hayli azalacaktır. Yalnız bu hareketi yaparken rakiple aynı hizada olmaya dikkat edin. Aksi halde boşa atlarsınız. Bundan yararlanan rakibiniz, yerdeyken sizi zor durumlara sokabilir. Bir diğer hareketimiz ise rakibi belinden kavradıktan sonra havaya kaldırıp yere fırlatmak. Bunun için rakibiniz yanınızdayken ateş düğmesine basıp joystick'i yukarı itmeniz gerekiyor. Doğrusu o kadar iri adamı bir hareketle yere fırlatmak insana müthiş bir zevk veriyor. Yumruk atmak için ateş + sağ, tekme atmak için yine ateş + aşağı hareketini kullanmanız gerekiyor. Oyunun en etkili ve varyete olarak en iyi hareketi ise rakibiniz yerdeyken ringin üstüne çıkıp havadan atlamak. Bu hareket öylesine barbarca ki, rakibinizin hali perişan olabiliyor. Artık bu hareket esnasında rakibin ayağına mı gelir yoksa tekmeniz başına mı isabet eder, orası tamamen atlayışınıza kalmış. Dört bir köşeden bu hareketi yapabilirsiniz. Köşelere geldikten sonra yukarı ittiğinizde adamınız direkt olarak ringin iplerine çıkacaktır. Ve sonra BUM...

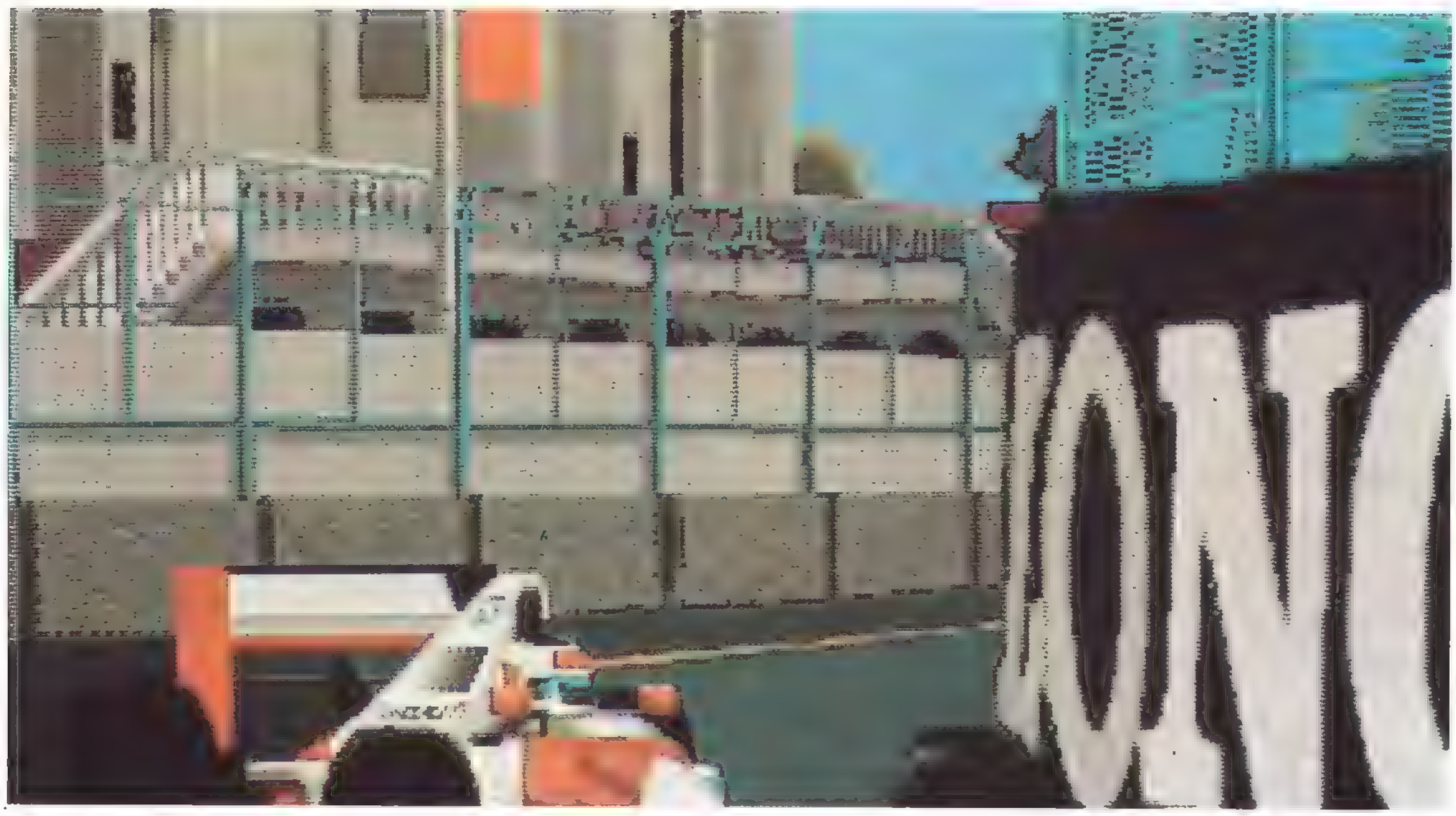
Rakibinizi ekarte etmek için onu üç saniye yerde tutmanız gerekmekte. Bunun için de yere düştüğü an üstüne kapanmanız gerekiyor. Bu hareketi yaptıktan sonra hakem üçe kadar sayacaktır. Eğer yerden kalkamazsa tuş etmiş olacaksınız. Tuş olayı genelde rakibinizin enerjisi ile bağlantılı bir şey. Eğer az bir enerjisi varsa tuş olmaktan kendini kurtaramıyor. Ancak enerjisi daha çok kısa sürede kendini toparlayıp ayağa kalkabiliyor. Bu anlattıklarım sadece rakipleriniz için geçerli değil. Bu olayların tümü sizin için de geçerli. Enerjileriniz ekranın alt köşelerinde birer derece olarak size gösterilecektir. Yeşil renkteyken iyi durumdasınız. Enerji renginiz sarıya döndüğünde tehlike çanları çalıyor demektir. Kırmızı olduğunda ise tuş olabilme yüzdesi çok yüksektir. Şunu unutmayın, rakibinizin enerjisini tamamen bitirebilirsiniz ama onu yatırıp tuş etmezseniz maçı kazanmış olmazsınız.

Oyun sonlarında ekrana gelecek olan grafik oldukça hoş. oyuncuların ringin iplerinden atlamaları sonucunda ringin sallanmasının bile unutulmayışı oyunun büyük bir titizlikle hazırlandığının en güzel delili. Grafik olarak da oldukça doyurucu bir oyun. Eğer Wrestling Mania'yı zevkle oynadıysanız ve bu spora karşı bir merakınız varsa bu oyunu kaçırmayın derim. Özellikle arkadaşınıza karşı oynadığınızda büyük zevk alacağınızı tahmin ediyorum. Gelecek aya kadar hoşçakalın..

%70

Formula One Grand Prix

Mehmet Gürmen



İyi ki piyasada araba yarışı oyunu yok dedim, demez olsaydım. İyi ki ''Araba Yarışı'' büyüsü yaptım, yapmaz olsaydım. VROOM ile başlayan araba yarışı atakları tüm hızıyla devam ediyor. İşte bunlardan bir tanesi daha. Hem de çok iyi bir tanesi. Hangisi mi? Şu anda okuduğunuz yazı, o güzel araba yarışının yazısıdır. Durun bu kadarla da kalmıyor, oyunun konusu Formula 1 yarışı üzerine. Bilin bakalım oyunu hangi firma yaptı? MICROPROSE mu dediniz? Bravo! Son günlerde araba yarışı üzerine çalışan güzel başarılar elde eden bu firma elemanları sonunda olmaz denileni yarattı ve FORMULA ONE GRAND PRIX adlı oyunu yarattı. Şimdi bana soracaksınız; ''Neden bu kadar abartıyorsunuz?'' diye. Çünkü oyunun başka bir ilginç özelliği daha var. Arabanız ile ilgili bütün ayarlamaları yapabileceğiniz Cockpit seçeneği en sonunda bu oyuna sığdırılmış (Nihayet!).

Oyunu yüklediğnizde karşınıza iki seçenek çıkıyor.

1. QUICKSTART (Heyecanlı ve amatör sürücüler için.)

2. MAIN MENU (Ağırbaşlılar için.)

Eğer QUICKSTART'ı seçerseniz hemen pistleri incelemeye başlarsınız ve joystick'inizin dayanma kabiliyetine uygun bir pist bulduktan sonra da direkt yarışa geçersiniz. Sizi zorlamayacak pistlerden bir tanesi Monzo pistidir. Burası sizin için bir idman sahasından farksız olacaktır. Cockpit'e girdikten sonra kendinizi arabanızın içinde bulacaksınız. Burada sizden lastik seçimi yapmanız isteniyor. Fakat biz joystick'i geriye çekerek arabanın mekanik ayarlamalarının yapıldığı ekrana geliyoruz. Bu ayarlama ekranını ayrıntılı olarak tanıtmak istiyorum:

Ekranın en üstünde arka ve ön kanatlardaki ayarlamayı yapabilirsiniz. Bunun altında fren balans ayarını yapabilirsiniz. Fren ayarı yaparken arka ya da ön frenlerden bir tanesine daha çok kuvvet gelecek şekilde ayarlayabiliyorsunuz veya bu ayara hiç dokunmayıp fren ayarını sabit bırakıyorsunuz. Bu seçeneğin de altında lastik türünü seçiyorsunuz. Fakat bunu burada ellemeseniz daha iyi olur. Çünkü zaten yarışa başlamadan önce bize bu ayarlama imkanı veriliyor. Gear Ratio seçeneği ile vites

çarklarının oranını ayarlıyorsunuz. Eğer bu işlerden anlamıyorsanız hiç ellemeyin. Bunları anlayan zaten istediği ayarlamayı yapar.

Arabanın mekanik özelliklerini ayarladığınız bu ekrana girmeden önce isterseniz daha önce Save edilmiş özelliklerden birini yükleyebilir veya bu işlemleri tamamladıktan sonra kendi yarattığınız özellikleri diskete Save edebilirsiniz. Bundan sonra da yarışa geçiyorsunuz. Yarışla ilgili detayları yazının ilerleyen bölümlerinde bulabilirsiniz. Şimdi oyunun başında MAIN MENU seçeneğini seçen arkadaşlar için açıklama yapmaya başlıyorum. MAIN MENU seçeneğini seçtikten sonra karşınıza gerçekten de ana bir ekran geliyor. Şimdi sırayla buradaki sekiz opsiyonu tanıtıyorum:

1. DRIVER/TEAM SELECTION: Burayı seçtiğinizde ilk önce onsekiz yarış ikilisinden birini seçiyorsunuz. Bu ikilinin numaralarını sağ taraftaki panodan görebilirsiniz. Sağ panoya baktığınızda beş numaralı yarışçının sarı renkli olduğunu görürsünüz. Bu yarışçı sizin için otomatik olarak seçilmiştir. Eğer bu yarışçı ile yarışmak istemiyorsanız o takıma klikleyip sarıya boyalı oyuncunun yanındaki Deselect seçeneğini seçmeniz gerekir. Yine başka bir takım seçtiğinizde o oyuncuyu sizin öneteceğinizi belirtmek için Select seçeneğine bir kere kliklemeniz gerekecektir. İsterseniz bu yarışçının ismine klikleyerek yerine kendi isminizi yazabilirsiniz. Aynı şekilde takım adınızı da değiştirebilirsiniz. İsterseniz iki oyuncu birden seçerek oyunu iki kişilik yapabilirsiniz. En sonunda Selection(s) Complete seçeneğini seçerek ana menüye dönebilirsiniz. Bu arada ana menüye dönmeden önce bilgisayar size oyunu tek ya da iki kişilik ayarladığınızı onaylatır.

2. LOAD/SAVE GAME: Bu seçeneği seçtiğinizde önünüze sekiz opsiyondan oluşan başka bir ekran daha gelecektir.

a. LOAD GAME: Önceden Save ettiğiniz bir oyunu yüklemek için.

b. LOAD LAP RECORDS: Önceden Save edilmiş olan en iyi zamanları yükleyebilirsiniz.

c. SAVE LAP RECORDS: Oyundaki en iyi zamanları diskete Save etmenizi sağlar.

d. LOAD NAMES: önceden kaydedilmiş

takım ve yarışçı oyuncularını yüklemenizi sağlar.

e. SAVE NAMES: Oyunda değiştirdiğiniz takım ve oyuncu isimlerini diskete Save etmenizi sağlar.

f. LOAD CAR SETUPS: Cockpit'ten girdiğiniz mekanik özellikleri ayarlama ekranındaki Save edilmiş özellikleri ve değişiklikleri yükleyebilirsiniz.

g. SAVE CURRENT CAR SETUPS: Hazırladığınız mekanik özellikleri diskete Save etmenizi sağlar.

h. RETURN TO MAIN MENU: Ana menüye dönmenizi sağlar.

3. HELP OPTIONS SETUP: Bu seçeneği seçince karşınıza, yarıştaki bazı detayları ayarlayabileceğiniz bir ekran gelir. Burada her seçeneğin karşısındaki YES ya da NO seçeneğini seçebilirsiniz.

— **AUTO BRAKES:** Yarış sırasında virajlara yaklaşırken, bilgisayarın, arabanızı otomatik olarak yavaşlatması.

— **AUTO GEARS:** Otomatik vites fonksiyonu.

— **INDESTRUCTABLE:** Spin attığınızda arabanızın normal duruma gelmesi.

— **DOTTED "BEST LINE":** Yarışta en iyi sonucu alabilmek için takip edilmesi gereken beyaz bir çizgi yaratır.

— **SUGGESTED GEAR:** Eğer otomatik vitesi kapayıp normal vitesi seçtiyseniz bu se-

çenek yarış sırasında işinize yarar. Sizin vites sayınızın altındaki mavi yuvarlak bir kutu içinde normal olarak kaçıncı viteste olmanız gerektiğini bildiren sayıdır.

— RETURN TO MAIN MENU: Ana menüye dönmenizi sağlar.

4. PRACTISE ANY CIRCUIT: Bu seçenek ile istediğiniz bir pistte alışma turları atabilirsiniz.

5. NON-CHAMPIONSHIP RACE: Şampiyona dışında yapabileceğiniz herhangi bir yarış.

6. CHAMPIONSHIP SEASON: Şampiyonaya katılarak bütün pistlerde yarışmanızı sağlar.

7. RACE OPTIONS: Bu seçeneği seçince karşınıza başka bir ekran gelir. Bu ekrandan yarışın zamanını ve yüzde kaçının oynanacağını ayarlayabilirsiniz. Burada ayrıca becerinize göre bir kademe seçersiniz. En kolayı ROOKIE'dir. Bu seçenekler sağa doğru zorlaşır.

8. EXIT TO DOS: Oyunu terk etmenizi sağlar.

Şimdi artık yarışa geçebilirsiniz. Eğer şampiyona yarışlarına katılırsanız bütün pistlerde teker teker yarışmanız gerekecektir. Her şampiyona yarışının başında karşınıza başka bir ekran gelir. Bu ekrandaki bazı seçenekler yardımıyla yarış öncesi alıştırma, sıralama turu (QUALIFY) veya direkt yarışa katılabilirsiniz. Abandon Event seçeneği ile de şampiyonayı terkedersiniz. Eğer yarışın başında sıralama turlarına katılmazsanız bilgisayar size sonlardan bir yer verecektir. Yarışın joystick kontrolleri diğer yarışlardaki gibi. Fakat ben biraz klavyenin fonksiyonlarından bahsetmek istiyorum. ALT+K tuşlarına basarsanız oyunun kontrolünü klavyeye geçersiniz. Klavyeden A tuşu ile hızlandırır, Z tuşu ile fren yapar, SPACE tuşuna basarak vites küçültür ve A+SPACE ile vites büyültebilirsiniz. F1'den F6'ya kadar olan tuşlar ise ana menüdeki HELP OPTIONS SETUP'daki seçenekleri açıp kapamak için kullanılır.

Eğer oyunu iki kişilik ayarlarsanız iki oyuncu birden aynı anda yarışmaz. Fakat bilgisayar belirli bir süre sonra kontrolü yarıştaki diğer oyuncuya geçirir ve bu değişme yarış sonuna kadar devam eder.

İşte oyunumuz bu kadar. Sakın dört disket diye bu oyundan kaçmayın, günün birinde o sizi bulur!

%86

Gözucuyla

ADDAMS FAMILY

Çoğunuzun hatırlayacağı gibi bir süre önce sinemalarda gösterime giren ve bizi gülmekten kıran, evimize mutlu olarak dönmemizi sağlayan Addams Family adlı filmin oyunu için aynı sözleri söylemek ne yazıkki mümkün değil. Ocean firmasının AMIGA'cılara sunmuş olduğu bu oyun basit bir arcade yani tam çocuk işi olmuş. Evet küçük AMIGA'cılar bu oyun tam size göre hazırlanmış bir oyun ve size tavsiye ederim.

Oyuna başladığınızda toplam beş hakkınız var ve herhangi bir options seçeneği yok. Start Game ile hemen oyuna başlayabiliriz. Pause yapmak için Spacebar'a basmak yeterli. Oyunda garip yaratıklar, giyotinler, tavandan sarkan hayvanlar var. Amacımız tabiiki bu yaratıklardan uzak durarak ekranın sağına doğru ilerleyip bölümleri geçmek. Oyunda tavandan sarkan hayvanları geçmek için eğilmek veya ters tarafa sallanırken arkasından atlamak yeterli. Yaratıkların tam tepesine atlayarak onları yok edebilirsiniz, giyotinlere ise hiç değmemeniz gerek. Yönettiğiniz karakter zıplayabilir, atlayabilir, eğilebilir. Addams Family'i bitirebilmeniz için bu kadar bilgi size oldukça yardımcı olacaktır. Addams Family grafiği, müziği ve oynanabilirliği ile vasat bir görünüm sergiliyor. Gene söyliyeceğim küçük AMIGA'cılar için iyi ama daha üstü için sıradan, şöyle bir bakıp geçilecek bir oyun. Bu tür oyunlar AMIGA'da bolca bulunduğundan Ocean firmasının Addams Family'i böyle çıkarması kötü, daha iyi bir oyun beklerdik. Evet küçük AMIGA'cılar Addams Family ile iyi vakit geçirebilirsiniz.

1000 MIGLIA

Simulmondo firmasının piyasaya sürmüş olduğu 1000 Miglia şimdiye kadar oynamış olduğunuz yarış oyunlarından çok farklı çünkü bu oyunda 1927'li yılların Alfa Romeo'ları, Lancia'ları ile yarışıyorsunuz.

Oyunda amacınız her yarış oyununda olduğu gibi parkuru kazasız belasız, sağsalim bitirmek. Oyun yüklenirken ekranda bir motor resmi ve hemen ardından müzik başlıyor. Yükleme işlemi bitince karşımıza 'main options screen' yani ana menü çıkıyor. Buradan ilk olarak İngilizce veya İtalyanca dilleri arasında seçim yapmanız gerek bunun için mouse'u seçtiğiniz dilin bayrağının üzerine getirip kliklemeniz yeterli. Öbür seçeneklerimiz ise şöyle:

Load Saved Game: Kayıtlı oyunu oynama.

Select Actual Drivers: Önceki oyundaki sürücüyle devam etme.

Create New Drivers: Yeni sürücü seçimi.

Hall of Fame: High Score ekranı.

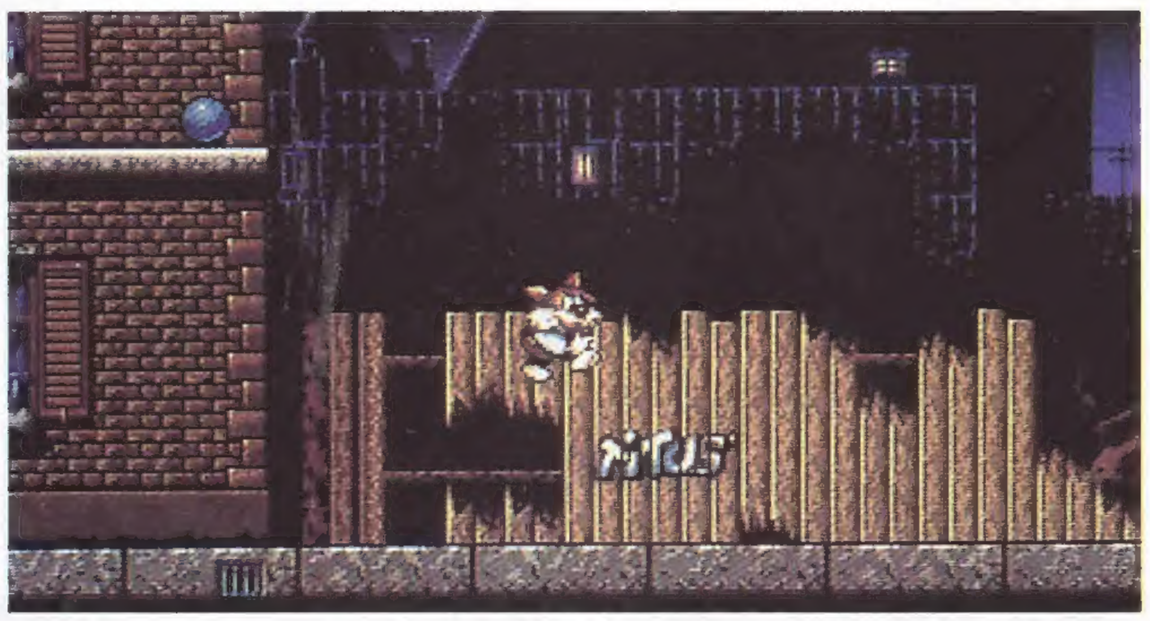
Bunlardan 'Create New Drivers' seçeneğini seçip kendi sürücünüzü hazırlamanız gerek. Burada karşınıza çıkan ekranda Name ile adınızı yazıp, sürücünüzün Skill: Yetenek, Resistance: Dayanıklılık, Mechanics: Mekanik bilgilerini mouse ile ayarlayın daha sonra Fau Leg: Parkur seçiminizi yapın ve 'Choose Car' seçeneğinden arabanızı seçin. Evet burada bize arabalar hakkında yeterince bilgi verilmiş bunlar: Model: Modeli, Cylinders: Silindir adedi, Capacity: Silindir Hacmi, Speed: Azami Hız, Class: Silindir Hacmi sınıfı, Year: Üretim yılı. Bu bilgilerin altında ise

arabanın performansı ile ilgili bilgiler veriliyor. Örneğin: Isotta marka arabanın altında ağır ama hızlı veya başka bir arabada ağır, iyi gibi bilgileri görebilirsiniz. Accept diyerek arabanızı alıp başka bir menüye giriyorsunuz. Start the race: yarışa başlama, Save Game: Oyun kayıt, Spare Parts: Yedek parçalar bu parçalar Spark Plugs: Buji, Fuel Cans: Benzin dolu bidon Extra Water: Extra su, Spare Tyres: Stepne "yedek lastik", Fan Belts: Motor kayışı, Fuel Pumps: Benzin pompası, Extra Batteries: extra akü, Dinamos: Şarj dinamosu. Buradan su, lastik, benzin almanız iyi olur. 'Take It' ile alır 'drop it' ile bırakır 'undo all' ile hepsini bırakırsınız. Dediklerimden birer ikişer aldıktan sonra 'continue' ve Start race'i seçin ve artık yarışa başlıyoruz. Joystick'i ileri iterseniz gaz verirsiniz.

Arabanın hangi viteste olduğunu kontrol panelinden gears'a bakarak görürsünüz. En solda hız göstergesi, hız göstergesinin sağında devirsaati ve devirsaatinin sağında ise ısı ve benzin göstergeleri bulunuyor. En sağda ise kaç dakikadan beri yarıştığınızı görebilirsiniz. Yarış esnasında bir yere çarparsanız veya arabanın herhangi bir şeyi biterse, lastik patlarsa karşınıza Trouble Screen çıkıyor burada tamir esnasında geçen süre belirtiliyor ve eğer yedek parçanız yoksa yarışa devam edemiyorsunuz, tabi varsa arabanız tamir ediliyor ve yarışa devam ediyorsunuz. Bu arada "P" tuşu ile oyunu pause edebilirsiniz.

Hep son model Lotus, Ferrari filan olacak değil ya, biraz da bu eski canavarlara bakın.

TITUS THE FOX



İşte TITUS firmasının yaptığı platform oyunlarından bir tanesi: Titus The Fox. Sanıyorum hepiniz The Blues Brother'ın oyununu oynamışsınızdır. İşte o oyunu iyi oynayabilenler için bu oyun daha kolay gelecektir. Çünkü aynı Blues Brothers'daki özellikler bu oyunda da mevcut. Yine sokakta gördüğünüz cisimleri Joystick Geri + Ateş fonksiyonuyla alıp tekrar ateşe basarak bunları düşmanlarınıza atabiliyorsunuz. Veya bir cisim elinizdeyken tekrar Joystick Geri + Ateş ile o cismi yere bırakıyorsunuz. Bunların dışında Joystick'i ileriye iterek zıplayabiliyorsunuz.

Oyunun başında 1 tuşuna basarsanız direkt olarak oyuna başlarsınız. 2 tuşuna basarsanız sizden bir bölümün kodunu girmeniz istenir. Bu kodları her bölümün ortalarında bulunan lambayı alarak öğrenebilirsiniz.

Oyunda birçok düşmanla karşılaşıyorsunuz. Mesela bir çöp kutusu görürseniz sakın aldanmayın. Çünkü bunun yanına yaklaşınca size tokmakla vurmaya başlıyor. Bir köşeye sızmış sarhoşlardan da kaçının. Bu sarhoşların bıraktığı hizada durur veya bu hizadan geçerseniz attığı cisim size isabet eder ve enerjiniz azalır. Oyunun ikinci bölümünde karşınıza çıkacak olan kırık kırmızı renkli metal parçalarına basmayın, aksi halde tam bir hakkınızı alıyor.

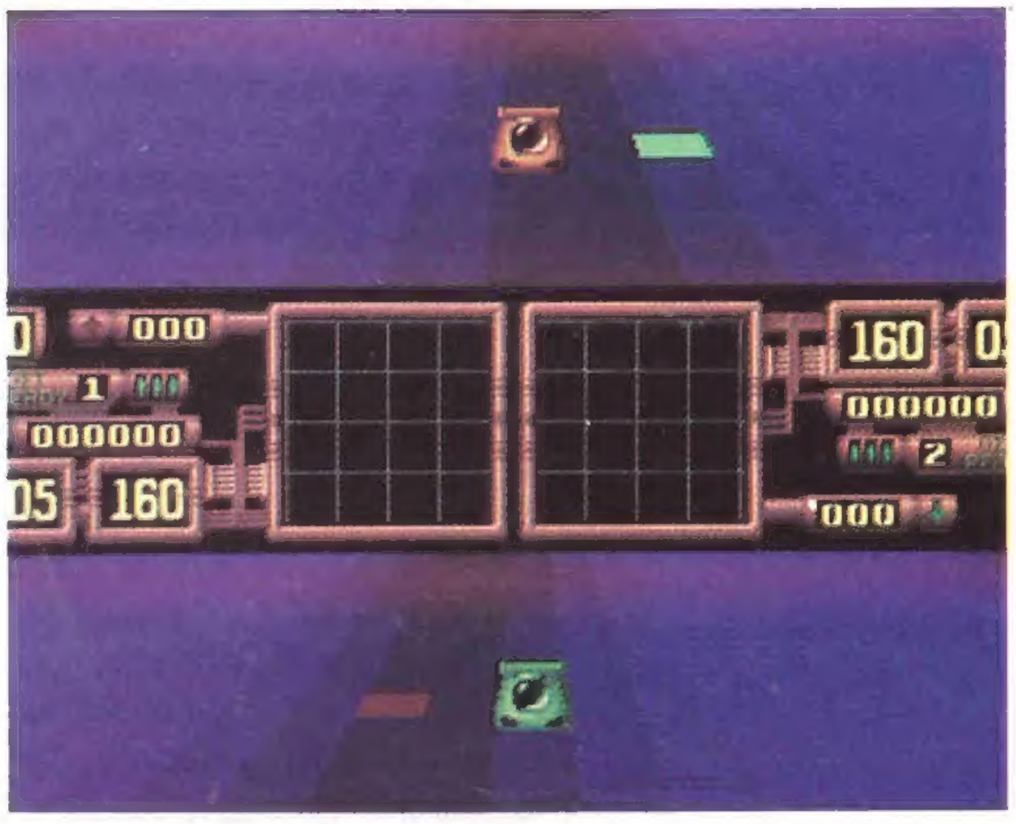
Oyunda enerji kazanmak için dörtgen şeklindeki cisimleri almanız gerekiyor. Ayrıca her bölüm sonunda o bölümden ne kadar bonus puan aldığınızı görebilirsiniz.

Oyunun bir bölümünde atmak için alacağınız market el arabasını istediğiniz kadar kullanabilirsiniz. Yine başka bir bölümde en yukarıya çıkarsanız bir uçan halı bulabilirsiniz. Bu halıyı attıktan sonra üstüne binerek biraz da olsa uçabilirsiniz. Yine aynı bölümde göreceğiniz zıplama aletini yanınızda taşıyın, ileride size lazım olabilir.

Oyundaki her düşmanınızı yok etmek zorunda değilsiniz. Eğer isterseniz köpeklerin ve sokak kavgacılarının üstlerinden atlayabilirsiniz. Binaların tepelerinde veya yerde sık sık karşılaşacağınız sinekleri zıplayıp bir cisim atarak yok edebilirsiniz.

Oyun hakkında söyleyeceklerim bu kadar. Her bölümdeki Password'leri not etmeyi sakın unutmayın!

CORX



Küçükken Commodore 64'te bu tür oyunlarla çok oynardık. CORX'taki uzay aracı yerine boya fırçası vardı. Bu tür oyunları oynarken çok iyi vakit geçirirdik ama size tavsiyem, bu oyun iki kişi oynandığında çok daha zevkli oluyor. Corx daha güzel grafiklerle hazırlanmış bir oyun. Müzik ise oyuna göre hazırlanmış. CORX konusu bakımından çok farklı bir oyun ve arşivinizde bu-

lundurmanız gereken, istediğiniz zaman oynayabileceğiniz bir oyun. Corx'a bir tür zeka oyunu diyebiliriz, bu nedenle sıkılmanıza imkan yok bu da oyunu zevkli ve eğlenceli hale getiren sebeplerden biri.

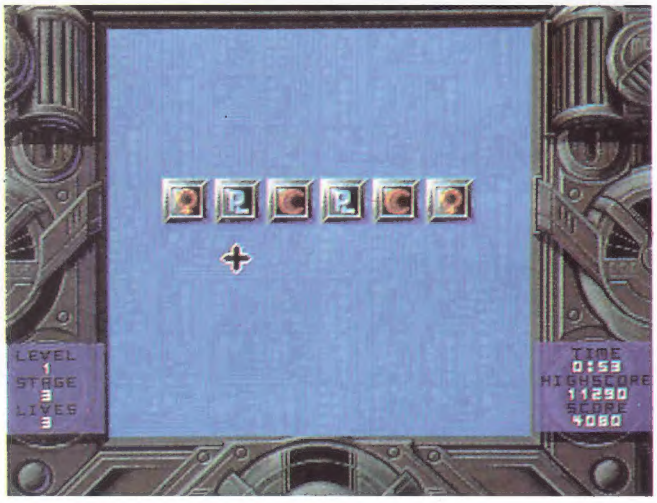
Corx'ta options menü yok, oyun hemen selamsız sabahsız başlıyor. Zaten seçeneklik bir olay yok. F3 tuşu ile müziği açıp, kapatabilirsiniz. Ekranın altında oyuncuların skorları tam ortada radarı görebilirsiniz. Radar sayesinde o anki durumunu kontrol edip işinizi kolaylaştırırsınız. Gelelim oyunun nasıl oynandığına, yönettiğiniz uzayaracı arkasından kendi gövdesinin renginde boya bırakıyor. Amacınız bıraktığınız boya ile rakibinizi çizginin içine kıstırmak veya yolunu kapatarak sınıra çarptırmak. Araçlar kendi veya rakibin bıraktığı boyaya, sınıra değerse patlıyor ve böylece oyunu kaybetmiş oluyor. Bu arada kovalamacalar çok zevkli geçiyor. Bir de radara bakmanızı tavsiye ederim yoksa bir anda kendinizi sınır çizgisine değip patlamış olarak görebilirsiniz herhalde demek istediğimi gayet iyi anladınız. Kontroller gayet basit ve oyunu oynamak çok kolay.

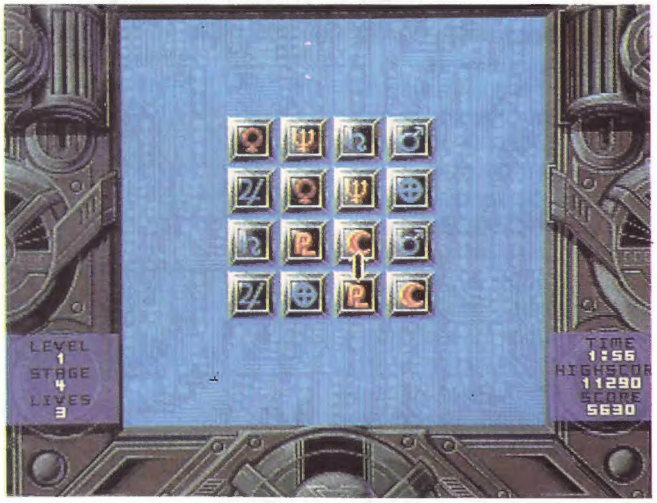
Corx'u herkese tavsiye ederim. Konusu ile fevkalade güzel bir oyun, iyi vakit geçirip biraz değişiklik isteyenler için ideal bir oyun. Şimdi o alışılmış oyunlarınıza ara verin ve Corx'a bakın. Eminimki çoğunuz bu tür oyunlar oynamadınız. Cevabınız evet ise durmayın CORX'u alın, arkadaşınızı çağırın, bilgisayarın karşısına geçin...

NEURONICS

Zeka oyunu sevenlerin gözü aydın. Gerçekten son zamanların en iyi olanlarından biri. oyunumuzun adı Neuronics. Aslına bakarsanız mantık ve oynama stili olarak geçmiş zamanlarda piyasaya sürülen birçok oyuna benziyor. Benzer şekilleri yok etme amacı daha önce de birçok oyunda işlenmişti. Puzznic olsun Ra olsun birçok oyunda benzer temalarla karşılaştık. Yine bu oyunda da aynı olay yer almakta. Ama bu seferki biraz daha ilginç şekilde düzenlenmiş. Nasıl mı? İşte size cevabı.

Tek disketlik oyunumuzu yüklemeye başladıktan hemen sonra ekrana bir menü gelecektir. Bu listeden 'Start New Game' ile oyuna başlamanız mümkün. Her bölüm için ayrı bir kod kullanılmış. Oyuna kaldığınız yerden devam etmek isterseniz bu kodları kullanmak zorunda kalacaksınız. (Onun için oyun esnasında yanınızda bir kağıt kalem bulundursanız iyi olur.) Bunun için de select Stage bölümüne girip kodu yazmanız gerekecektir. Bu menüden View Highscore ile oyunda yapılan yüksek puanları görebilirsiniz. Oyuna başladığınızda ekrana çeşitli taşlar gelecektir. Sizin amacınız bu taşların yerlerini değiştirerek aynılarını yanyana getirebilmek. Bunu yaptığınızda taşlar yok olacaktır. Her bir bölümden sonra ekrana daha karmaşık ve daha zor şekiller gelecektir. Bazen taşların birer mıknatısla tutulduğunu göreceksiniz. Bu mıknatısların yanlarındaki taşları hareket ettirmeniz olanak dışı. Bunları yok edebilmek için eşlerini yanlarına getirmek gerekiyor. İlerleyen bölümlerde ekrana gelecek olan bir taş ise Joker görevini görecektir. Yalnız bir hamle ile tek başına bıraktığınız bir taşı bu Joker ile (tabii yanyana olmak koşuluyla) yok edebilirsiniz. Taşları sadece sağa-sola ve yukarı-aşağı kaydırabiliyorsunuz.





Bu yeni zeka oyunumuz eminim ki yaz aylarında bir hayli kendinden söz ettirecek. Çünkü gerek oynaması ve gerekse beyin jimnastiği açısından oldukça iyi bir oyun. Uzun zamandır iyi bir zeka oyunu arıyorsanız işte size bir fırsat.

KETTLER
MÖBEL

ikamak

ALMANYA'DAN İTHAL

Bilgisayar Masası
114x48x72 cm

Çok Özel Fiyatla

Bilgisayar Masası ..... 890.000.- TL.

ŞİŞLİ: Abide-i Hürriyet Cad.
İskete Sk. No.9 Şişli-İST.
Tel : 241 79 62-247 19 88-247 19 89
Fax: 230 70 77

KADIKÖY: Kuşdili Cad.
No: 58 Kadıköy-İST.
Tel: 345 77 09-345 24 16
346 95 11-345 88 20

Küçük Amigacılar için çok özel öğretmenler:

Teleteknik AMIGA Eğitim Programları Dizisi

Sihirli Disketler

Evlerinde Amiga 500 bilgisayarı olan küçükler yaşadı!

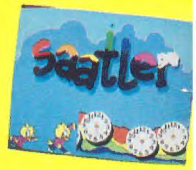
Sihirli Disketler dizisi programlarıyla şimdi 5 yaşına basmamış miniklerden 11 yaşındakilere kadar bütün küçük Amigacılar, resim yapmaktan yazı yazmaya, aritmetikten coğrafyaya, temel bilgileri eğlenerek öğrenecekler... Yetenekleri ve becerileri gelişecek, öğrenmek bir oyuna dönüşecek.

Küçük Amigacılar çok şanslı... Sihiri Disketler gerçekten çok özel öğretmenler.

SİHİRLİ DİSKETLER DİZİSİNİN İLK PROGRAMLARI:

1 : Gökkuşağı, İriler ve Ufaklar (5 yaş öncesi)
2 : Eşlemece, Renkler ve Şekiller (5 yaş öncesi)
3 : Boya Kutusu, Yelkenler Fora (5-7 yaş arası)
4 : Toplamaca, Trafik (5-7 yaş arası)
5 : Saatler, Haydi Yarışalım (7-11 yaş arası)
6 : Söz Sırası, Haydi Gezelim (7-11 yaş arası)

Sihirli Disketler programlarını tüm Teleteknik Yetkili Satıcıları'ndan satın alabilirsiniz.



© Teleteknik ARTNET

Rıhtım Cad. Nesli Han No:207/2 Karaköy
80030 İstanbul Tel:(1) 252 50 33 (6 Hat)
Faks:(1) 251 84 56 Teleks : 25731 tltk tr.